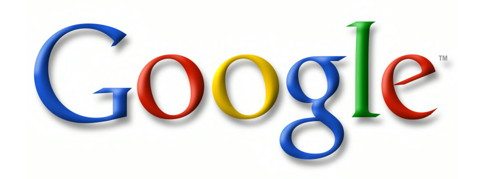
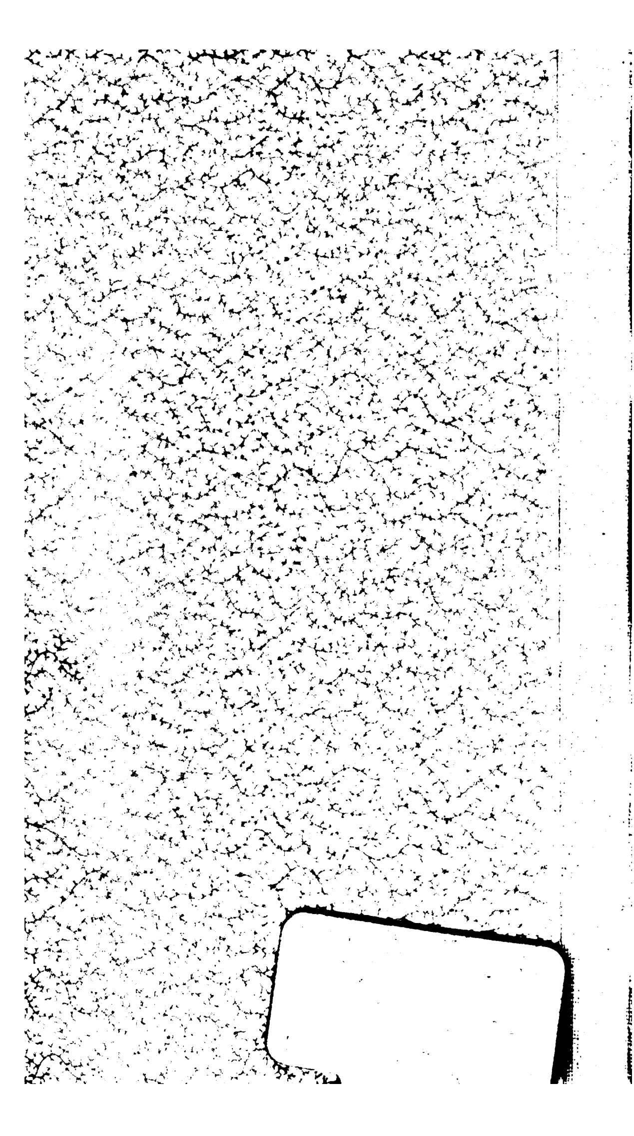
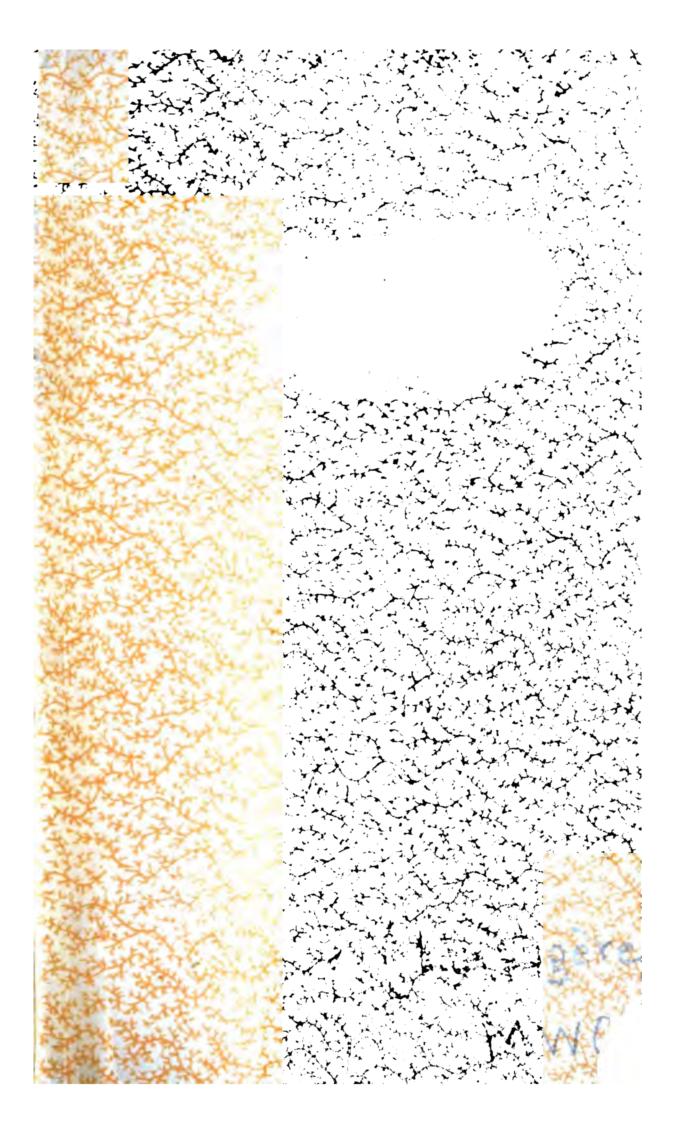
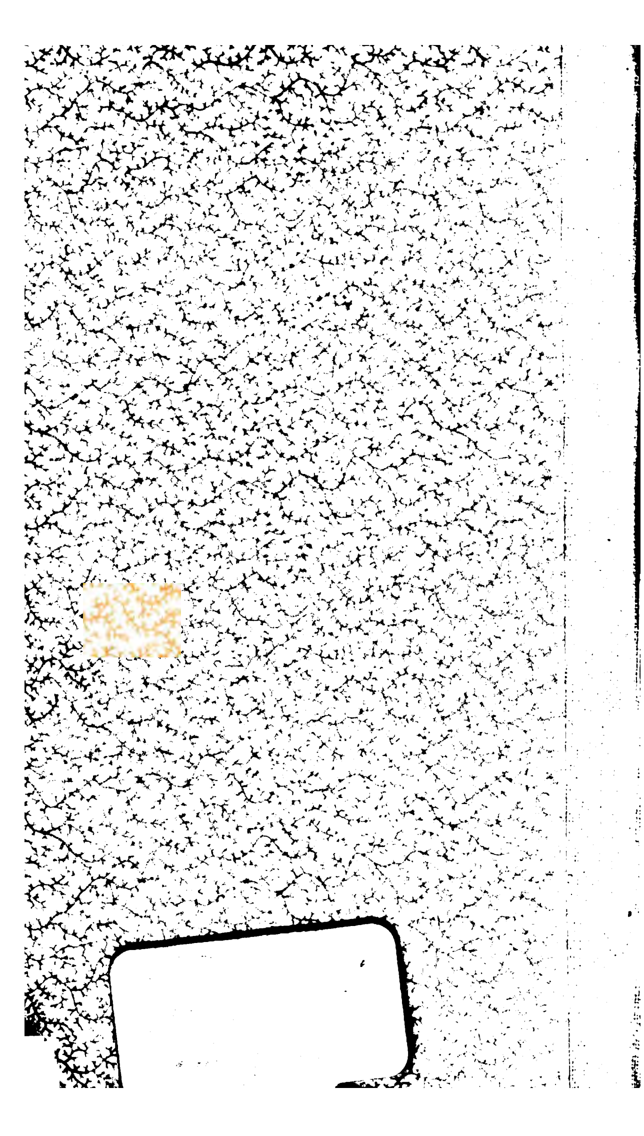
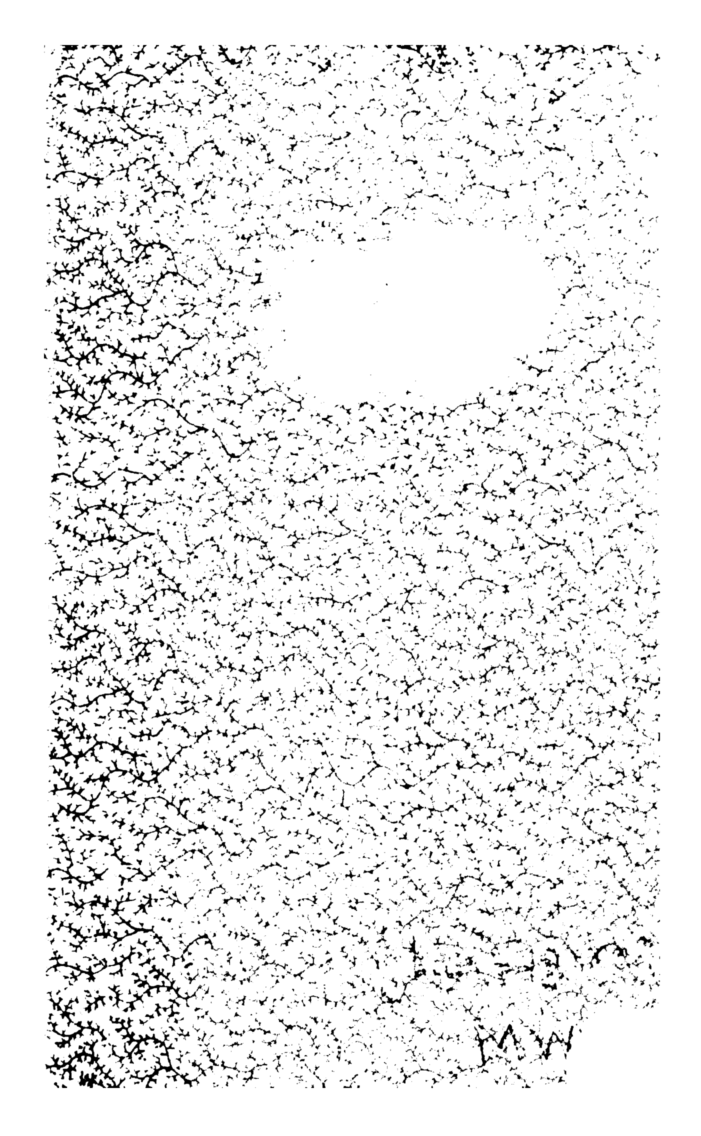










AVIS.

Le mérite des ouvrages de l'*Encyclopédie-Roret* leur a valu les honneurs de la traduction, de l'imitation et de la contrefaçon. Pour distinguer ce volume il portera, à l'avenir, la *véritable* signature de l'éditeur.

MANUELS-RORET.

Fencing (I.C)

NOUVEAU MANUEL

COMPLET

D'ESCRIME,

OU

TRAITÉ

DE

L'ART DE FAIRE DES ARMES,

PAR M. L.-J. LAFAUGÈRE,
MAITRE D'ARMES, EX-PROFESSEUR ET MARÉCHAL-DES-LOGIS EN CHEF DANS LES HUSSARDS DE LA GARDE.

Nouvelle édition, ornée de planches.



PARIS,

A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, N° 10 BIS.

1838.

A M. LE BARON D'IVRY.

Monsieur,

Votre goût pour tous les Arts en général, et pour celui des Armes en particulier, ainsi que la protection que vous leur avez toujours accordée, m'ont fait espérer que vous ne verriez pas avec indifférence ce traité, dans lequel l'Art de l'Escrime est développé d'une manière plus claire et plus précise qu'on ne l'a fait jusqu'à ce jour. Je vous prie d'en agréer la Dédicace, comme un gage de la reconnaissance infinie et de la haute considération avec lesquelles j'ai l'honneur d'être,

Monsieur,

Votre très humble

et très obéissant serviteur,

Justin LAFAUGÈRE.

NOTICE HISTORIQUE

SUR LE

DÉVELOPPEMENT DE MON GOUT

ET DE MES DISPOSITIONS

DANS

L'ART DE FAIRE DES ARMES.

Je suis né à Agen le 8 août 1782. Dès mon enfance je montrai beaucoup de dispositions pour les exercices du corps; arrivé à l'âge de l'adolescence, je pris du goût pour les arts, et par-dessus tout, pour l'exercice des armes. L'espadon était alors en usage, je me livrai pendant quelque tems au maniement de cette arme; et, sans avoir reçu aucun principe, j'y devins bientôt d'une force passable, et je reconnus le peu de latitude qu'elle offrait à l'adresse et à l'agilité. Je me décidai à l'exercice de la pointe; ce fut à dix-huit ans que je commençai à m'y livrer. M. d'Arbessy, amateur distingué, voulut bien, en qualité d'ami, me développer les principes de cet art. Après trois mois de leçons, je commençai à exécuter facilement sur ses mouvemens tout ce qu'il me demandait; mais je ne me contentai point d'être attentif à ses leçons et d'observer scrupuleusement tous ses principes, je le suivais dans tous les assauts, et je l'accablais de questions auxquelles il répondait avec complaisance. Voyant la rapidité de mes progrès, à mon

quatrième et à mon cinquième mois, il me fit faire assaut avec des tireurs étrangers, et j'y réussis assez bien; mes succes flattèrent mon amour propre, et me firent redoubler de zèle et d'attention à tous les bons principes que me développait le maître qui me donnait ses soins.

A cette époque, M. L...., l'un des premiers tireurs de France, vint dans notre ville et y donna un assaut. M. D'Arressy employa tous ses moyens pour lutter avec un maître d'une si grande réputation, et s'en tira avec honneur. M. L..... eut la complaisance de me faire tirer; il me trouva beaucoup de dispositions, et dit que j'étais dans le cas de donner de grandes espérances.

Je restai encore trois mois à Agen, où mon maître continua de me donner ses soins et de contribuer, par son talent distingué, à développer rapidement mes moyens. A cette époque, je fus obligé de partir, et je fus incorporé dans le 25[e] régiment de chasseurs à cheval; j'allai à Carcassonne, où je restai en garnison. J'y étais depuis quelque tems, lorsque M. L..... y vint et y donna un assaut, à la salle des spectacles, où les maîtres et les amateurs furent invités et se réunirent; j'y fus comme simple spectateur.

Plusieurs personnes qui me connaissaient et qui se trouvaient à cet assaut, me voyant parmi eux, avertirent M. L..... de ma présence, et montrèrent le désir qu'ils avaient de me voir tirer avec lui. Dans cet assaut, je m'efforçai de mettre à exécution les bons principes qui m'avaient été donnés par M. d'Arressy, et la manière dont je m'en tirai fut digne de ce grand maître qui avait bien voulu me former dans l'Art des armes.

Je restai encore quelque tems à Carcassonne, où je donnai par plaisir quelques leçons au capi-

taine Boitieux; je lui appris aussi à m'en donner, et ces leçons réciproques nous furent à tous deux de la plus grande utilité, et contribuèrent beaucoup à nous fortifier (1).

C'est alors que je m'occupai à transcrire les leçons de mon maître; je les amplifiai, et j'y ajoutai de nouveaux coups qui me sont devenus par la suite d'une exécution familière.

Après quelque tems de séjour à Carcassonne, le régiment partit pour l'Italie, et l'exercice des armes eut pour moi une interruption; mais arrivé à notre lieu de destination, nous recommençâmes nos exercices avec mon capitaine; ce qui me donna l'idée et me facilita à m'approfondir et analyser l'Art des armes, afin de fixer les principes qui doivent servir de base à cet exercice, et j'ai observé le grand avantage qu'il y a à prendre toujours le dessus des armes, malgré la différence qu'il y avait entre sa taille et la mienne (2). Mon jugement croissait de jour en jour, et m'indiquait les moyens de franchir avec facilité les obstacles qui se présentaient; je reconnus pour premier principe, dans l'attaque, l'élévation du poignet et l'opposition dans la ligne occupée par le fer de l'adversaire; et dans la défensive, la simplicité des parades, que l'on ne doit jamais multiplier sur ses divers mouvemens, mais que l'on ne doit au contraire employer qu'à la finale de son attaque.

J'ai même bien observé qu'il était bon d'exercer la main dans l'offensive et la défensive à un jeu compliqué, seulement pour la rendre libre et lé-

---

(1) M. Boitieux est devenu de première force, ét chef d'escadron.

(2) Je n'ai pas tout-à-fait cinq pieds; tandis que M. Boitieux a cinq pieds sept pouces.

quatrième et à mon cinquième mois, il me fit faire assaut avec des tireurs étrangers, et j'y réussis assez bien; mes succes flattèrent mon amour propre, et me firent redoubler de zèle et d'attention à tous les bons principes que me développait le maître qui me donnait ses soins.

A cette époque, M. L...., l'un des premiers tireurs de France, vint dans notre ville et y donna un assaut. M. D'Arressy employa tous ses moyens pour lutter avec un maître d'une si grande réputation, et s'en tira avec honneur. M. L..... eut la complaisance de me faire tirer; il me trouva beaucoup de dispositions, et dit que j'étais dans le cas de donner de grandes espérances.

Je restai encore trois mois à Agen, où mon maître continua de me donner ses soins et de contribuer, par son talent distingué, à développer rapidement mes moyens. A cette époque, je fus obligé de partir, et je fus incorporé dans le 25ᵉ régiment de chasseurs à cheval; j'allai à Carcassonne, où je restai en garnison. J'y étais depuis quelque tems, lorsque M. L..... y vint et y donna un assaut, à la salle des spectacles, où les maîtres et les amateurs furent invités et se réunirent; j'y fus comme simple spectateur.

Plusieurs personnes qui me connaissaient et qui se trouvaient à cet assaut, me voyant parmi eux, avertirent M. L..... de ma présence, et montrèrent le désir qu'ils avaient de me voir tirer avec lui. Dans cet assaut, je m'efforçai de mettre à exécution les bons principes qui m'avaient été donnés par M. d'Arressy, et la manière dont je m'en tirai fut digne de ce grand maître qui avait bien voulu me former dans l'Art des armes.

Je restai encore quelque tems à Carcassonne, où je donnai par plaisir quelques leçons au capi-

taine Boitieux; je lui appris aussi à m'en donner, et ces leçons réciproques nous furent à tous deux de la plus grande utilité, et contribuèrent beaucoup à nous fortifier (1).

C'est alors que je m'occupai à transcrire les leçons de mon maître; je les amplifiai, et j'y ajoutai de nouveaux coups qui me sont devenus par la suite d'une exécution familière.

Après quelque tems de séjour à Carcassonne, le régiment partit pour l'Italie, et l'exercice des armes eut pour moi une interruption; mais arrivé à notre lieu de destination, nous recommençâmes nos exercices avec mon capitaine; ce qui me donna l'idée et me facilita à m'approfondir et analyser l'Art des armes, afin de fixer les principes qui doivent servir de base à cet exercice, et j'ai observé le grand avantage qu'il y a à prendre toujours le dessus des armes, malgré la différence qu'il y avait entre sa taille et la mienne (2). Mon jugement croissait de jour en jour, et m'indiquait les moyens de franchir avec facilité les obstacles qui se présentaient; je reconnus pour premier principe, dans l'attaque, l'élévation du poignet et l'opposition dans la ligne occupée par le fer de l'adversaire; et dans la défensive, la simplicité des parades, que l'on ne doit jamais multiplier sur ses divers mouvemens, mais que l'on ne doit au contraire employer qu'à la finale de son attaque.

J'ai même bien observé qu'il était bon d'exercer la main dans l'offensive et la défensive à un jeu compliqué, seulement pour la rendre libre et lé-

(1) M. Boitieux est devenu de première force, et chef d'escadron.

(2) Je n'ai pas tout-à-fait cinq pieds; tandis que M. Boitieux a cinq pieds sept pouces.

pée par la parade, ni rencontrer celle de l'adversaire, surtout en ripostant, comme aussi ne point chercher son fer lorsque le vôtre, en parant, a manqué le sien ; et qu'il faut toujours dans l'engagement, tenir l'une des deux lignes couverte.

Je partis ensuite pour Bordeaux, où je donnai un assaut, dans lequel je tirai avec les principaux maîtres et amateurs ; je fus ensuite successivement à Rochefort, à Nantes, à Angers et à Orléans, où je continuai de faire des assauts.

J'arrivai enfin à Paris, et je me rendis d'abord chez M. Lebrun, l'un des premiers maîtres de Paris, à qui je remis une lettre ; et aussitôt il me fit tirer avec son prévôt, qui, après l'assaut, me témoigna le plaisir qu'il avait eu de faire des armes avec moi. M. Lebrun me fit plusieurs questions relatives à l'Art des armes, auxquelles je répondis avec plaisir. Quelques jours après, je fus avec mon frère (1) chez M. Gomard père, où l'on m'attendait, quoique ne me connaissant pas. A peine y étais-je, que M. Lebrun y vint, et engagea un assaut avec les plus forts amateurs de la salle, d'où je me tirai avec honneur. Ma manière de tirer donna lieu à plusieurs discussions, et chacun témoigna son étonnement de voir que, malgré le désavantage de ma taille, je prenais toujours le dessus des armes, même avec les plus grands : Alors M. Gomard me dit qu'il fallait, afin de connaître mon jeu et ma force, que l'on me vît tirer huit fois, et à son grand désir, j'acceptai son offre. Je

(1) Mon frère tire d'une grande force, et, quoiqu'il n'ait que quatre pieds huit pouces, il tire toujours dans le haut des lignes.

tirai huit fois, et la huitième ne me fit pas éprouver plus de difficultés que la première.

L'on ne tarda pas à me faire tirer avec M. Renévier, l'un des premiers maîtres de la capitale; et ce fut après cet assaut que j'eus le malheur de m'attirer l'envie et la haine de plusieurs maîtres de Paris (1); mais j'en fus bien dédommagé par les suffrages flatteurs des amateurs les plus distingués de la capitale, avec lesquels j'ai eu l'avantage de tirer; et ces juges, toujours justes appréciateurs du mérite, me félicitèrent, soit sur mon exécution facile tant dans l'offensive que dans la défensive, soit sur ma manière de raisonner sur cet art.

J'acquis donc quelque réputation dans la capitale, attendu que le général Walther, commandant les grenadiers à cheval de l'ex-garde, me fit appeler pour me proposer d'entrer dans son corps en qualité de premier maître, avec le grade de maréchal-des-logis, et j'acceptai son offre avec plaisir. Quatre ans après, SA MAJESTÉ LOUIS XVIII rentra en France, et je fus demandé par le Baron d'Ivry, un de mes élèves et un des plus distingués tireurs de France, maréchal-des-logis des gendarmes de la maison du Roi; j'acceptai avec reconnaissance l'offre flatteuse qu'il me fit d'exercer dans son corps la profession de maître d'armes, que j'avais exercée dans la garde. C'est à cette époque que je tirai avec M. le comte de Bondy, M. Poultié de Ganne, et M. Charlemagne; les deux premiers

(1) Il n'en fut pas de même de ce bon maître; il me témoigna la plus grande satisfaction d'avoir fait ma connaissance, et d'avoir fait des armes ensemble, et nous fûmes amis.

sont des plus forts amateurs de France, et le troisième l'un des premiers professeurs de Paris. La manière de voir et de juger de ces grands amateurs et de ce bon maître a été bien contraire à celle des autres maîtres de la capitale, et ils m'ont témoigné particulièrement leur estime.

Peu après, je partis de Paris avec ma compagnie pour suivre le Roi et sa famille à Armentière ; nous fûmes licenciés à Saint-Paul, et je revins à Paris, que je fus obligé de quitter de suite. Je rentrai à Agen. Peu après, je fis un second voyage en France ; et après avoir parcouru les principales villes du royaume, et surtout du midi, je me suis rendu à Lyon, où j'ai établi ma résidence et où je professe les armes (1). C'est dans cette ville que je me suis occupé de la rédaction d'un *Traité sur l'Art de faire des Armes*, que j'avais déjà médité. C'est ce Traité que j'offre aujourd'hui au public. J'y ai développé tous les bons principes que m'avait donnés mon maître, après les avoir analysés et amplifiés, au moyen de toutes les remarques et de toutes les réflexions que j'avais été dans le cas de faire durant les vingt années, pendant lesquelles je me suis livré, presque sans interruption, à l'exercice et à l'enseignement des Armes.

---

(1) MM. Dulue, chef d'escadron des chasseurs de la Dordogne; Serdon, Blanc, Laffòrgue et Labordonne, sont devenus dans peu de tems des amateurs distingués, et ont obtenu ma manière d'exécution, en suivant régulièrement les élévations et oppositions de la main, en prenant toujours le dessus des armes et le simple dans la défensive.

TRAITÉ

DE

L'ART DE FAIRE DES ARMES.

PLAN DE L'OUVRAGE.

Dans le présent traité, j'ai commencé par donner l'explication des termes que l'on emploie dans l'Art des armes, et j'ai distingué seulement deux lignes auxquelles tous les coups se rapportent; j'ai donné des principes généraux sur la garde, le départ; les feintes, les parades, les ripostes, les reprises, les remises de main, sur les élévations et oppositions. En parlant des parades, j'ai insisté sur le simple de la défensive, ce jeu étant le moins fatigant de tous; et en cela, je diffère de beaucoup d'autres, qui veulent faire suivre à leurs élèves toutes les feintes, et qui préfèrent ce jeu embrouillé au jeu beaucoup plus simple et plus brillant, qui consiste à attendre de sang-froid une véritable attaque avant de faire aucun mouvement, pour parer des menaces qui ne sont que feintes, et par conséquent sans danger.

Ensuite j'ai passé à des observations relatives à la manière d'enseigner l'Art des armes, et aux différences qu'un maître doit observer dans ses leçons, par rapport au naturel, à la taille et aux facultés de ses élèves; j'ai insisté sur les abus qui ont lieu lorsqu'on leur laisse trop tôt faire assaut.

De là, après quelques observations sur les coups pour coups, les dénominations inutiles et vicieuses, sur quelques faux systèmes, sur la force du poignet, sur les gauchers, nous passons à l'explication détaillée des bottes, des feintes, des parades, et nous terminons par une liste complète de tous les coups faits par un, deux, trois, quatre et cinq mouvemens, par les parades trompées par chacun d'eux. Je ne sache pas qu'il existe aucune liste semblable dans aucun traité. Je crois n'avoir rien omis d'essentiel, et si je puis être de quelque utilité aux personnes qui se livrent à cet exercice, j'aurai rempli le but que je m'étais proposé.

AVANT-PROPOS

J'ai lu, avec la plus scrupuleuse attention, les divers traités qui ont été mis au jour par les meilleurs auteurs sur l'Art des armes ; malgré les nuances qui les distinguent, ils sont tous d'accord sur un point fondamental, la nécessité des règles qui seules peuvent assurer quelques succès dans cet art comme dans tous les autres.

Dans l'Art des armes, je ne distinguerai que deux lignes, et par conséquent deux attaques et deux parades principales ; de leurs combinaisons résultent une multitude de feintes et de coups dont la bonne exécution exige la stricte observation de principes bien établis, qui seuls peuvent procurer aux élèves de la justesse et de la facilité, les prévenir contre les dangers résultant de l'imprévoyance ; et, en fixant leur jugement, les mettre à portée de connaître et de distinguer le vrai du faux.

Je donne le nom de *botte* au coup droit, au dégagement, au coupé, à la seconde, à un tour d'épée, et au liement, parce que chacun de ces coups ne compte qu'un seul mouvement, tandis que les coups que l'on nomme généralement une-deux, une-deux-trois, coupé-dégagé, feinte de seconde, et une-deux trompez le contre, etc., qui se font en plusieurs mouvemens, ne doivent pas s'appeler *bottes*, ce sont des coups formés de plusieurs feintes et d'une botte ; on ne doit appe-

ler de ce nom que les coups d'un seul mouvement. A la rigueur il n'en existe que deux, qui sont le coup droit et le dégagement, d'où dérivent tous les autres; mais pour ne pas confondre toutes les finales dans ces deux noms généraux, et pour distinguer les différentes manières dont elles se font, j'en ai établi six, afin de rendre l'Art des armes plus clair et plus précis.

Il n'existe donc que six bottes dans l'offensive, qui se font de diverses manières, et que l'on nomme, comme nous l'avons dit plus haut, le *coup droit*, etc.; et, quel que soit le coup tiré, il se termine toujours par l'une d'elles, qui s'exécute par un seul mouvement, tout ce qui les précède ne devant porter que le nom de *feintes*, ou de *préparation;* on peut également les employer sans que l'épée de l'adversaire vienne à la parade. De chacune de ces bottes dérive une feinte du même nom, qu'on emploie à volonté avant la botte, pour obliger l'adversaire à la parade, lequel ne peut leur opposer que le simple ou le contre, et on tire la botte d'un côté ou d'autre, suivant qu'il a pris l'une ou l'autre parade.

Dans tous les Arts, comme je l'ai déjà dit, les règles peuvent seules assurer quelques succès, et font l'unique conservation du beau; celui qui veut s'en éloigner, n'ayant pour guide que le hasard, ne peut avoir qu'une marche incertaine; cette maxime générale s'applique parfaitement à l'Art des armes. En effet, toutes les fois que l'on a préféré de mauvaises méthodes à des guides certains, on a vu des maîtres et des amateurs dans l'impossibilité de rendre compte de ce qu'ils font, et de distinguer le bon du mauvais. De là naissent ces exécutions pénibles et embrouillées que l'on substitue souvent aux exécutions simples et faciles

qui font le charme de cet utile exercice. Dans l'intention de remédier à cet abus, j'ai rédigé ce Traité d'armes, dans lequel j'ai cherché, en développant les principes, à fixer les règles sur lesquelles repose cet Art. Mon but, en m'occupant de ce travail, a été d'être utile, soit à ceux qui se livrent à son enseignement, soit aux amateurs; si je l'ai atteint, mes vœux seront comblés et mon ambition satisfaite.

Avant de parler des principes et des règles, il est nécessaire de donner l'explication des différens termes que nous emploierons dans le courant de ce traité.

EXPLICATION DES TERMES.

1° La ligne du dedans, ou ligne de quarte, occupe toute la partie gauche, c'est-à-dire que l'on se trouve en quarte lorsqu'on a le fer de son adversaire à la gauche du sien, dessus ou dessous et de quelque manière que la main soit tournée, (*Voyez* 1re *position.*)

2° La ligne du dehors, ou ligne de tierce, occupe toute la partie droite, soit au haut, soit au bas, c'est-à-dire que l'on se trouve en tierce toutes les fois que l'on a le fer de son adversaire à droite, de quelque manière que la main soit tournée. (*Voyez* 2e *position.*)

3° C'est la ligne dans laquelle on attaque, ou on pare, qui transmet son nom à l'attaque ou à la parade; ainsi, on attaque ou on pare tierce ou

quarte, suivant qu'en attaquant ou en parant on a l'épée de son adversaire à droite ou à gauche.

4° La main peut être tournée de trois manières : lorsqu'elle est tournée les ongles en l'air, on dit qu'elle est tournée de quarte, lorsqu'au contraire elle est tournée les ongles en bas, elle est tournée de tierce ; lorsqu'elle est tout-à-fait renversée de tierce, elle est tournée de prime. (*Voyez les* 1res, 2e et 3e *positions.*) Ces deux dénominations de main tournée de tierce ou de quarte sont indépendantes des dénominations de ligne de tierce et de ligne de quarte, que nous avons données ci-dessus ; on peut tirer ou parer dans la ligne de quarte, aussi-bien la main tournée de tierce que de quarte, c'est-à-dire aussi bien les ongles en bas que les ongles en l'air ; il en est de même de la ligne de tierce. Ces trois positions de la main sont séparées par des nuances insensibles ; la main peut souvent être tournée plus ou moins de tierce ou de quarte.

5° Lorsque la pointe arrive au corps de l'adversaire, la lame doit être tournée de différentes manières et pliée de différens côtés, suivant que la main est tournée.

6° Lorsque la main est tournée de quarte, le dos de la lame doit être à droite, et elle doit être courbée de façon que la partie convexe soit pareillement à droite ; lorsque la main est tournée de tierce, le dos de la lame, ainsi que la partie convexe, doivent être à gauche ; enfin, lorsque la main est tournée de prime, le dos de la lame doit être dessous, et le côté convexe de la courbure dessus. (*Voyez les* 11e, 12e, 13e et 14e *positions.*)

7° Tous les mouvemens qui se feront dans l'une des deux lignes, étant dans le but d'obliger l'adversaire à la parade, s'appellent *feintes.*

8° Nous donnerons le nom de *préparation* à tous les mouvemens et à toutes les actions qui, sans menacer l'adversaire, le sollicitent à quelques mouvemens qui facilitent la botte que l'on a l'intention de tirer, comme par exemple, lorsqu'on presse son épée avant de dégager, dans l'intention qu'il résiste et qu'il s'écarte de la ligne où on veut l'atteindre lorsqu'on cesse de presser son épée pour dégager. Toutes les feintes, à proprement parler, sont bien des préparations, puisqu'elles ne doivent se faire que pour écarter le fer de l'adversaire hors de l'endroit où on veut l'attaquer; mais nous consacrerons spécialement le nom de *préparation* aux mouvemens qui ne sont point menaçans, tels que la pression, le battement, le froissement, l'engagement et le changement, qui se font sans extension du bras.

9° Le *fleuret* est une arme légère qui découvre deux lignes dont on se sert pour l'offensive et la défensive, que l'on qualifie habituellement de nom d'*épée* dans la démonstration. On distingue dans le fleuret deux parties, le fort, qui occupe la moitié de la lame du côté de la coquille, et le faible, qui occupe l'autre moitié du côté du bouton, et quatre angles dont le gauche au-dessous sert à parer quarte et tierce.

10° Les *lignes* sont pour distinguer le dedans et le dehors, le dessus et le dessous, et qualifier la botte et la parade de quarte ou de tierce, soit dans l'engagement, soit à la finale du coup tiré.

11° Le *dessus*. On a le dessus, lorsque la main et l'épée dominent celles de l'adversaire.

12° Le *dessous*. On a le dessous, lorsque la main et l'épée sont dominées par celles de l'adversaire.

13° La *garde*. C'est d'être en face de son adver-

saire, disposé à l'offensive et à la défensive, dans quelque position que ce soit.

14° La *position de la garde*. C'est porter le pied droit en avant, à une certaine distance du gauche, et le bras gauche en arrière, formant un demi-cercle de la main à l'épaule, la main droite tournée de quarte ou de tierce.

15° *Joindre l'épée*. C'est sentir le fer de l'adversaire contre le sien, sans changer de ligne.

16° L'*engagement*. C'est passer votre épée d'une ligne à l'autre, en joignant celle de l'adversaire, soit de pied ferme, ou en marchant.

17° *Marcher*. C'est porter le pied droit en avant, et le faire remplacer par le gauche.

18° *Rompre*, ou *reculer*. C'est porter le pied gauche en arrière, et le faire remplacer par le droit.

19° La *mesure*. C'est prendre la distance convenable pour atteindre l'adversaire.

20° Le *but*. C'est le point où repose la pointe de l'épée, à la finale du coup tiré sur l'adversaire.

21° *Se fendre*, ou *developpement*. C'est porter le pied droit en avant, à une distance du gauche, double de celle qu'il doit y avoir dans la position de la garde, sans que le pied gauche change de place.

22° *Se relever*. C'est reprendre la même position qu'auparavant de se fendre.

23° *L'appel*. C'est frapper la terre avec le pied droit dans la même place.

24° La *Botte*. C'est le coup tiré; elle ne comporte qu'un seul mouvement.

25° Le *Coup*. On appelle *coup* l'ensemble des mouvemens que l'on fait dans l'intention d'arriver au corps de l'adversaire. Le coup peut être simple ou composé; il est simple, lorsqu'il est fait d'un

seul mouvement, c'est la même chose qu'une botte. Le *coup composé* est l'ensemble d'une ou de plusieurs feintes avec une botte.

26° *La réussite.* C'est la finale du coup tiré arrivé au corps.

27° *L'attaque*, ou *l'offensive.* C'est partir sur son ennemi, afin de l'atteindre par un ou plusieurs mouvemens, soit de pied ferme, soit après la parade ou étant fendu.

28° La *parade*, ou *défensive.* C'est empêcher, par les froissement, battement ou opposition, que l'épée de l'adversaire n'arrive sur le corps.

29° La *riposte.* C'est rendre une attaque après la parade.

30° Le *Coulé.* C'est faire suivre l'épée tout le long de celle de l'adversaire, sans la battre ni la froisser.

31° La *liaison.* C'est faire parcourir droit, ou en changeant de ligne, l'épée de la quarte à la tierce, ou de la tierce à la quarte, en avançant l'avant-bras dans le départ, ou à la parade en le retirant.

32° *Garde tendue.* C'est avoir le bras roide, sans mouvement, ni action.

33° *Tirer dans le fer.* C'est porter une botte du côté où l'adversaire est couvert.

34° *Tirer dans le vide.* C'est tirer la botte lorsqu'on est hors de portée.

35° *Coup passé.* C'est mal diriger la botte en tirant au corps.

36° *Se loger.* C'est gagner la mesure par finesse, c'est-à-dire, s'approcher de l'adversaire sans qu'il s'en aperçoive.

37° *Attaquer de pied ferme* ou *d'alonge.* C'est tirer un coup de l'endroit même de la position de la garde, en se fendant.

38° *Le coup droit.* C'est faire parcourir la ligne

occupée du haut en bas d'un seul trait, soit de pied ferme, soit après la parade, ou étant fendu en tirant au corps.

39° Le *dégagement*. C'est changer de ligne en passant l'épée par dessous ou par dessus le poignet de l'adversaire, en tirant au corps.

40° Le *coupé*. C'est changer de ligne en passant l'épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, en tirant au corps.

41° La *seconde*. C'est faire en-dessous du bras de l'adversaire une botte, la main tournée de prime, en tirant au corps.

42° Un *tour d'épée*. C'est passer l'épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis revenir dans la ligne de l'engagement, en tirant au corps.

43° Le *liement*. C'est tourner votre épée tout autour de celle de l'adversaire par une pression continuelle, pour reprendre la ligne de l'engagement dans le haut ou le bas de la ligne, en tirant au corps sans abandonner l'épée.

44° Le *coup d'arrêt*. C'est empêcher que le coup tiré de l'adversaire n'arrive au corps, ou l'empêcher de marcher sur vous, soit par un ou plusieurs mouvemens.

45. Le *coup de tems*. C'est frapper l'ennemi d'une botte dans l'instant qu'il s'occupe à préparer son attaque, soit par un ou plusieurs mouvemens.

46° La *tierce en-dessous*. C'est un dégagement que l'on fait par dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de tierce, en tirant au corps.

47° Le *couronnement*. C'est un coupé qui passe par dessus la tête, et qui vient se fixer dans le haut de la ligne, ou dans le bas, par le coup de seconde.

48° *Deux tours d'épée.* C'est passer deux fois par dessus la pointe de l'épée de l'adversaire en tirant au corps.

49° La *feinte de droite.* C'est feindre de tirer la botte droite par une extension du bras.

50° La *feinte de dégagement.* C'est feindre de tirer la botte par le dégagement, par une extension du bras.

51° La *feinte du coupé.* C'est feindre de tirer la botte par le coupé, par une extension du bras.

52° La *feinte de seconde.* C'est feindre de tirer la botte de seconde par une extension du bras.

53° La *feinte d'un tour d'épée.* C'est feindre de tirer la botte par un tour d'épée, avec extension du bras.

54° La *feinte du liement.* C'est feindre de tirer la botte par le liement, par une extension du bras, en revenant de suite dans la première position.

55° Le *changement.* On appelle *changement* une feinte de degagé qui se fait sans extension du bras, et par conséquent sans avancer la pointe de l'épée.

56° Un *une-deux.* C'est la feinte de dégagé et le dégagement.

57° Un *une-deux-trois.* C'est la feinte de deux dégagés et le dégagement, ou deux changemens et le dégagement.

58° Le *froissement.* C'est parer en frappant le fer de l'adversaire et en glissant dessus, du faible au fort.

59° Le *croisé.* C'est faire changer de ligne par le froissement d'épée de l'adversaire.

60° Le *battement.* C'est frapper à plat avec le fort ou le faible de la lame, un coup plus ou moins fort sur celle de l'adversaire.

61° La *pression*. C'est peser plus ou moins fort sur l'épée de l'adversaire.

62° Le *contre-dégagement*. C'est un dégagement qui se fait sur le dégagement de l'adversaire, (coup d'arrêt).

63° *Contre-passer l'épée*. C'est faire un dégagement sur le changement de l'adversaire, (coup de tems).

64° Le *coup pour coup*. C'est frapper l'adversaire en même tems qu'il vous frappe.

65° Le *tac d'épée*. C'est rendre la riposte aussitôt après la parade, dans la même ligne, d'un seul trait et sans changer de position.

66° Le *tac au tac*. C'est rendre une riposte après avoir paré la riposte de l'adversaire, toujours dans la même ligne, étant fendu.

67° La *remise de main*. C'est remettre aussitôt le coup tiré, après avoir manqué le corps sans changer de ligne et sans se relever.

68° La *reprise de main*. C'est continuer l'attaque étant fendu, par un ou plusieurs mouvemens sur le retard de la riposte de l'adversaire.

69 *Subtiliser la parade*. C'est une attaque que l'on fait sur la parade de l'adversaire, aussitôt qu'il rencontre votre épée.

70° La *retraite de corps*. C'est feindre de se relever en jetant le haut du corps en arrière, puis faire une seconde attaque.

71° La *position et la parade de quarte*. C'est avoir les ongles en l'air, la pointe de l'épée vis-à-vis et à la hauteur de l'œil de l'adversaire, puis joindre son épée par le froissement dans la ligne du dedans, avec le tranchant gauche de l'épée.

72° La *position et la parade de tierce*. C'est avoir

les ongles en bas, la pointe de l'épée vis-à-vis et à la hauteur de l'œil de l'adversaire, puis joindre son épée par le froissement dans la ligne du dehors, avec le tranchant gauche de votre épée(1).

73° La *position et la parade de prime.* C'est porter le poignet sur le front, près de l'œil gauche, la main renversée de tierce, la pointe de l'épée basse et opposée en dedans; la parade se fait par opposition.

74° La *position et la parade de quinte.* C'est d'avoir la pointe basse et opposée en dehors, la main tournée de tierce ou de quarte; la parade se fait par le battement ou opposition.

75° La *position et la parade du demi-cercle.* C'est d'avoir la pointe basse, opposée en dedans, la main tournée de quarte; la parade se fait par le battement ou opposition.

76° Le *contre.* C'est changer de ligne en joignant l'épée par les battement, froissement ou opposition sur l'attaque de l'adversaire, soit que l'épée passe dessous ou dessus la pointe de son arme, en avançant ou retirant la vôtre.

77° Le *contre et le simple.* C'est changer l'épée en cherchant à rencontrer celle de l'adversaire, puis revenir à la parade simple par les froissement, battement ou opposition.

78° Le *double contre.* C'est prendre deux fois la même parade dans la même ligne.

79° Les *deux contres à sens inverse.* C'est prendre le premier dans un sens, et le second dans un autre.

---

(1) Cette position de quarte et de tierce n'est sujette à aucun désarmement, attendu que la pointe de l'épée se trouve plus haute que le poignet, et la main tournée de manière à supporter la parade la plus forte.

80° Le *mur*. C'est un dégagement que l'on fait avant de faire assaut, qui renferme le salut, la grâce et les règles des bons principes.

81° *Tirer les contres.* C'est un exercice qui se fait réciproquement avec son adversaire, c'est-à-dire, lorsque l'un attaque par le dégagement, l'autre pare le contre, ainsi de suite.

82° La *vitesse.* C'est lier le moral au physique pour ne faire qu'un seul mouvement dans le départ, ou dans la parade.

83° *La souplesse.* C'est la flexibilité de corps ou d'esprit, et la subtilité.

84° *L'à-propos.* C'est saisir l'adversaire au moment, à l'instant qui précède ou qui suit son départ.

85° *L'action.* C'est employer tous les moyens de corps et d'esprit pour produire quelque effet.

86° *La fermeté.* C'est suivre ses desseins sans aucune crainte.

87° *La confiance.* C'est l'assurance, la fermeté et le peu de crainte du danger.

88° *L'intention.* C'est un dessein par lequel on tend à quelque fin.

89° *Le jugement.* C'est se pénétrer des desseins de l'adversaire, et le surprendre dans ses mouvemens.

90° *La promptitude.* C'est la célérité, la vitesse et l'activité.

91° *La présence d'esprit.* C'est faire sur-le-champ ce qui convient le mieux et le plus à propos.

92° *L'attention.* C'est l'application de l'esprit à la chose que l'on fait.

93° *La préparation.* C'est faire ou faire faire à l'adversaire, ce que l'on juge le plus convenable.

94° *L'incertitude.* C'est ne pas savoir ce qui doit arriver, ou ce que l'on doit faire.

75° *L'appât.* C'est attirer ou engager à faire quelque chose, dans l'offensive ou la défensive.

96° *L'extension.* C'est l'action de tendre le bras ou le jarret, afin de produire la vitesse dans l'attaque.

97° *La flexibilité.* C'est être libre dans tous ses mouvemens.

98° *La sensation d'épée.* C'est une impression que votre épée fait sur celle de l'adversaire, vulgairement appelée *sentiment d'épée.*

99. La *légèreté de la main.* C'est gouverner à volonté, et faciliter la main dans tous ses mouvemens.

100° L'*opposition ou se couvrir.* C'est porter la main vers la ligne occupée soit sur votre attaque, soit sur celle de l'adversaire.

101° *Tromper la parade.* C'est éviter, en attaquant, l'épée de l'adversaire.

102° *Maîtriser la parade* ou *le fer.* C'est pénétrer dans les endroits les plus couverts.

103° L'*élévation.* C'est empêcher que le coup tiré dans le haut d'une des deux lignes n'arrive au corps, et en même tems pour faciliter votre attaque et retenir le corps.

184° *Le jeu simple de l'offensive.* C'est attaquer son adversaire par une botte.

105° *Le jeu compliqué de l'offensive.* C'est attaquer son adversaire par plusieurs feintes et par la botte.

106° *Le jeu simple de la défensive.* C'est d'éviter l'épée par des parades simples.

107° *Le jeu compliqué de la défensive* consiste à prendre plusieurs parades à la fois, dans tel sens que ce soit.

108° *Le jeu léger de l'offensive.* C'est tromper

l'épée avec finesse et légèreté, en opposant avec l'élévation la main dans la ligne attaquée.

109° *Le jeu léger de la défensive.* C'est éviter l'épée par des oppositions.

110° *Le jeu dur,* ou *ferraillement.* C'est brusquer le fer en attaquant, attaquer à bras raccourci, courir sur son adversaire en se servant de la main gauche, enfin l'embrouiller en s'embrouillant soi-même, prendre aussi à tout coup tiré des contres ou une infinité de parades sur l'attaque, et de crier dans tous ses mouvemens, ce qui produit le plus grand scandale dans un assaut.

111° *L'assaut.* C'est tirer parti des principes qu'on a reçus, en exécutant, de la propre combinaison, l'attaque et la parade.

Maintenant que nous avons expliqué les principaux termes employés dans l'Art des armes, nous allons traiter des moyens les plus sûrs pour faire des progrès dans cet Art.

DE L'OFFENSIVE ET DE LA DÉFENSIVE.

Dans les armes on considère l'offensive et la défensive, qui renferment tous les mouvemens que l'on peut faire, réguliers ou irréguliers; mais ces derniers se faisant sans l'observation d'aucune règle ni d'aucun principe, il en résulte des abus que l'on trouve chez un grand nombre de tireurs toujours occupés à toucher, sans faire attention de se couvrir, d'où résulte le coup pour coup; aussi ces tireurs ne peuvent-ils jamais parvenir à une grande force.

Il importe donc bien de se pénétrer qu'il est indispensable de donner sa principale attention à la défensive, sans cependant négliger l'offensive;

on doit se tenir en défense dans le moment du départ même, en arrivant au corps, en élevant et opposant la main du côté du fer de l'adversaire, afin d'éviter le coup pour coup ; c'est par-là que l'on pourra parvenir à une force supérieure.

DE LA GARDE.

Quelques auteurs, en parlant de la garde, en ont distingué de différentes espèces; par exemple, la *garde de quarte*, celle de *tierce* et la *garde mitoyenne;* mais cette distinction me paraît vicieuse, parce que l'on serait obligé d'en distinguer une infinité, vu que l'on peut être en garde dans une infinité de positions différentes; c'est pourquoi je n'en distinguerai que de deux espèces, et ce ne sera ni la position du corps, ni celle de la main qui servira à les caractériser.

Ces deux espèces de gardes sont: la *garde offensive* et la *défensive.* On tient la garde défensive toutes les fois que, placé en face de son adversaire, et dans quelque position que se trouve le bras et le fleuret, on est attentif à tous ses mouvemens, et on se tient prêt à parer toutes ses attaques. On tient, au contraire, la garde offensive, lorsqu'on s'empare de son épée, afin de le faire découvrir, et que l'on est prêt à attaquer, en observant en même tems tous ses mouvemens.

Deux tireurs de la même taille doivent, en se mettant en garde, ne joindre l'épée que bouton à bouton, et ensuite engager les deux épées, faible contre faible, de ce point, l'on peut s'atteindre l'un et l'autre, sans être surpris dans la préparation; mais si la taille est disproportionnée, le plus petit doit se tenir hors de portée, afin que

l'autre soit obligé de marcher pour attaquer: c'est alors que le petit doit saisir avec attention l'instant du départ de son adversaire, et serrer la mesure, afin de pouvoir aussi l'atteindre en l'attaquant.

DU DÉPART.

Le départ est la première action qui se fait dans les armes. Quand on attaque, il faut prendre toutes les précautions nécessaires pour tromper l'adversaire et détourner son attaque et son épée de l'endroit où on veut l'atteindre, afin de ne point trouver d'obstacle en arrivant au corps; l'on doit aussi faire attention, afin de ne pas être arrêté, d'élever le poignet et d'opposer du côté de l'épée de l'adversaire, afin de se garantir.

L'élévation de la main est de la plus grande utilité, autant pour prendre le coup d'arrêt lorsqu'on est attaqué, que pour l'éviter lorsque l'on attaque, parce qu'en se fendant sans élévation, on découvrirait tout le dessus, et le fer serait dirigé sur la partie inférieure du corps de l'adversaire; et comme en se fendant on a toujours le haut du corps plus avancé que le bas, on serait touché par le bouton de l'adversaire avant de l'avoir touché, et on ne l'atteindrait qu'en faisant plier son fleuret; de sorte que si son fleuret était inflexible, on ne le toucherait point, d'autant plus que lui-même, en vous arrêtant, il avance aussi le haut du corps; c'est pourquoi il faut, au moment du départ, élever le poignet à une hauteur égale à la distance à laquelle on porte le corps et le pied droit en avant.

Pour préparer le départ, il faut, par quelque mouvement, s'assurer que l'adversaire ne partira pas en même tems, c'est pourquoi il faut tou-

jours, avant de partir, faire faire à la pointe de votre épée un mouvement en avant, ou rétrograde, quand le coup est tiré par une botte, et de même pour la riposte ; c'est le vrai moyen de connaître les intentions de l'adversaire avant de partir. La botte droite en riposte, n'est sujette à aucun mouvement avant son exécution.

Quand l'attaque n'est précédée que d'une seule feinte, cette feinte doit être bien prononcée et faite avec une extension du bras bien marquée pour la rendre plus menaçante et mieux obliger l'adversaire à la parade; mais lorsque l'attaque est précédée de plusieurs feintes, afin d'y mettre plus de promptitude et de légèreté, le tireur ne doit pas trop prononcer l'extension du bras, excepté pour la feinte qui précède la botte, laquelle doit toujours être bien prononcée. Les diverses feintes qui précèdent une botte doivent, pour ainsi dire, approcher du corps par gradation, afin que l'adversaire soit de plus en plus obligé à la parade et à se découvrir à la finale du coup.

Quand l'attaque est précédée par des préparations ou des feintes, on doit toujours se tenir sur la défensive, pour connaître si l'adversaire oppose son épée en parade, ou s'il part sur les préparations ou sur les feintes, afin de se mettre soi-même en défense si toutefois l'adversaire partait sur vos mouvemens; mais s'il partait en même tems que vous, il faut, avec confiance, opposer dans le cours de votre départ, du côté où il porte son épée ; par ce moyen, le fort de la vôtre, par son élévation et son opposition, gagne et domine le faible de la sienne; votre attaque pour lors ne souffre aucun obstacle dans son chemin.

Lorsqu'on attaque ou qu'on riposte, il ne faut pas trop se fier sur ses moyens de vitesse;

ceux qui y mettent trop de confiance ne réussissent que rarement, et se livrent trop facilement à la riposte et aux remises de mains; il est nécessaire d'observer en même tems, avec beaucoup d'attention, les mouvemens de l'adversaire, afin de pouvoir se relever sans être atteint. S'il pare le coup qu'on lui porte, il faut toujours, dans le départ, faire partir la main avant le pied droit.

DES FEINTES.

Il y a deux sortes de feintes, celles de subtilité et celles de combinaison. Les premières se font avec la plus grande vitesse; en les faisant on ne cherche point à tromper la parade, mais à mettre l'adversaire dans l'incertitude de la ligne dans laquelle on va tirer (1). Les autres ne doivent se faire ni trop vite, ni trop serrées; car elles s'emploient pour tromper la parade de l'adversaire, c'est-à-dire, pour le faire parer du côté opposé à celui où on veut tirer; et si elles étaient trop rapides, elles seraient sans effet. Quant à la finale, elle exige la plus grande rapidité possible, jointe à une élévation et une opposition bien marquées.

Pour faire les feintes avec plus de facilité, il faut avoir la main tournée entre la tierce et la quarte, c'est-à-dire, le pouce et le dos du fleuret en-dessus, et la pointe à la hauteur de l'œil de l'adversaire; c'est en même tems de cette position que l'on passe avec le plus de facilité à toutes les autres, et l'on doit arriver à la finale des

(1) Tels sont les coups que l'on nomme un une-deux et un une-deux-trois; ce genre de feinte risque de conduire au coup pour coup, si on n'observe pas une élévation et une opposition constantes et bien prononcées.

feintes quand elles sont tirées dans le haut des lignes, la main plus particulièrement tournée de quarte que de tierce.

Celui qui commence l'attaque par des feintes, pour la réussite du coup, emploie toujours au moins un mouvement de plus que celui qui s'oblige à la parade.

MANIÈRE DE SE RELEVER.

Pour se relever, il faut, sans se presser, tenir l'épée droite devant soi, afin de connaître où se dirige la riposte, si toutefois elle n'a pas été donnée aussitôt que la parade; dans ce cas, elle ne serait d'aucun effet, car elle tomberait sur le fer si l'on s'est couvert en tirant; par là l'adversaire est obligé d'attendre que l'on se relève, par la crainte de la reprise de main. S'il riposte à la retraite, il ne faut aller à la parade que sur le coup tiré, et par une parade simple.

Si, en parant le coup qu'on lui porte, l'adversaire recule, il faut, en se relevant, au lieu de remettre le pied droit où il était avant le départ, le laisser où il est, et avancer le gauche où était le droit, afin de faciliter une seconde attaque.

DES PARADES.

Il y a trois sortes de parades: le *froissement*, le *battement* et l'*opposition*. Le froissement se fait en frappant avec force en quarte ou en tierce, en glissant sur la lame de l'adversaire du faible au fort avec le même tranchant; le battement, en donnant un coup sec avec le côté de la lame, quelquefois en retirant l'épée à soi; et l'opposition, en écartant l'épée sans aucun choc ni froissement,

soit dans le haut, soit dans le bas d'une des deux lignes, en avançant ou en retirant la main.

Parmi ces trois sortes de parades, nous distinguerons la parade d'opposition, qui est la plus courte et la plus subtile, en ce qu'elle fait moins de chemin que celles qui froissent et qui battent l'épée, et qu'elle entraîne moins la main de celui qui pare. Pour bien exécuter la parade d'opposition, il faut prendre une position contraire à son engagement, c'est-à-dire tourner la main de tierce si l'on est en quarte, et la tourner de quarte si l'on est en tierce (ceci s'applique plutôt au haut qu'au bas des deux lignes); par là on ne craint pas la remise par le coup droit, et c'est de cette position que l'on peut tirer le plus de parti, et que l'on est prêt à rendre toute espèce de riposte. Il faut en même tems, en retirant le poignet, gagner avec le fort de votre épée le faible de celle de l'adversaire, afin de la retenir avec plus de facilité.

Dans l'exécution de la défensive, tout comme dans celle de l'offensive, il y a le simple et le compliqué; mais, dans la défensive, il faut toujours prendre le plus simple possible, en n'allant à la parade qu'au départ de l'adversaire, sans suivre son épée avec la vôtre dans tous ses mouvemens; car alors il obtiendra sur vous un très grand avantage, vu que dans l'offensive tous ses mouvemens peuvent être combinés d'avance, et par conséquent être beaucoup plus rapides que dans la défensive, où il est impossible de les préméditer, étant incertain de ceux que fera l'adversaire.

La meilleure manière, la plus simple, la plus subtile et la moins fatigante de parer en même tems, est donc une simple opposition à la finale du coup tiré par l'adversaire : seulement au mo-

ment de son départ, sans se fatiguer, pour suivre toutes ses feintes; c'est cette manière de parer qui ne comporte aucun mouvement inutile, qui mène à une force supérieure, et qui indique un jugement sûr dans celui qui est parvenu à la bien exécuter.

Nous ne distinguerons, comme nous l'avons déjà dit, que deux parades et deux attaques principales, c'est-à-dire la *quarte* et la *tierce*; cependant, comme l'usage a consacré des noms pour distinguer ces deux parades, faites de différentes manières, nous allons les désigner par différens noms.

On distingue cinq parades différentes : les parades de *quarte*, de *tierce*, de *prime*, de *quinte* et de *demi-cercle*, dont nous avons donné les positions aux nos 71, 72, 73, 74 et 75. Ce que l'on appelle *quarte* est la parade de quarte, la pointe haute et les ongles en l'air; ce que l'on appelle *tierce*, la pointe en l'air et les ongles en dessous; la prime est la parade de quarte, la main renversée de tierce, la pointe basse et en dedans; la quinte est la parade de tierce, la main tournée de tierce et la pointe basse; et le demi-cercle est la parade de quarte, la pointe basse et la main tournée de quarte. (*Voy. à la première planche*, 1re, 2e, 3e, 4e *et* 5e *positions.*) Chacune de ces parades a son contre, du même nom, son contre et demi, et son double contre. Nous avons expliqué ce que l'on entend par ces mots aux nos 76, 77, 78 et 79. Nous donnerons, sous le nom de *quarte* et de *tierce*, plusieurs autres positions.

Nous ne parlerons point de la parade d'octave, de seconde ni de tiercé volante. La parade d'octave ne diffère de la quinte qu'en ce que la main est tournée de quarte au lieu d'être tournée de tierce; mais dans la dénomination de *quinte*, nous

renfermerons les deux espèces de parades, de même que dans la dénomination de *tierce*, nous renfermerons la tierce parée les ongles en bas, et la tierce parée les ongles en l'air, soit que l'on pare en avançant le bras, ou en le retirant. C'est cette dernière manière que quelques maîtres ont nommée la *tierce volante*.

DES RIPOSTES.

On donne le nom de *riposte* au coup que l'on porte après avoir paré celui porté par l'adversaire. Pour riposter il faut faire attention, en parant, si le coup tiré a été renvoyé par la parade; si l'adversaire se relève ou fait feinte de se relever; s'il est couvert étant fendu; car il y a une riposte propre à chacune de ces positions, et l'on serait dans le cas de craindre la reprise de main si l'on prenait une riposte au lieu d'une autre.

Il faut aussi, pour se garantir de la reprise de main, éviter de riposter avec trop d'emportement et sans faire attention de se couvrir, en opposant du côté où on laisse le fer de l'adversaire.

Si la parade a renvoyé son épée, il faut riposter de suite par le coup droit, en étendant le bras dans la même position où la parade a été donnée; c'est ce qu'on appelle *riposte du tac*, lorsqu'on l'atteint au moment ou avant qu'il ne mette le pied sur terre.

S'il se relève, il faut riposter sur sa retraite, de manière à l'atteindre au moment où il pose le pied, en faisant précéder la riposte par le coup droit ou quelque feinte que ce soit; s'il feint de se relever, il faut soi-même feindre de l'attaquer pour revenir parer avant de riposter par le coup droit.

S'il est couvert étant fendu, et qu'il soit quelque tems avant de se relever, il faut employer les battemens, les liemens, afin de tromper et de déranger ses intentions; et s'il s'obstine à rester fendu et à ne répondre à aucun mouvement, il faut, en écartant son fer par opposition d'un côté ou de l'autre, marcher sur lui : alors son épée ayant dépassé le corps, se trouve maîtrisée, et il a le désavantage, étant fendu, d'être moins libre de ses mouvemens.

DES REMISES ET REPRISES DE MAIN.

Lorsqu'après avoir passé le corps de l'adversaire, on retire le bras pour le frapper dans la même ligne, sans faire aucune feinte et sans bouger le haut du corps, cela s'appelle une *remise.* Lorsque l'on fait des remises, on doit employer la plus grande vitesse, afin de ne pas donner le tems à l'adversaire de riposter. La remise se fait quelquefois sans retirer le bras, mais seulement en tournant le poignet, de manière à frapper l'adversaire malgré son opposition.

Lorsqu'en retirant le bras, après avoir passé le corps de l'adversaire, on met un petit intervalle de tems où l'on fait tel coup que ce soit, on le frappe sans être relevé, alors c'est une reprise de main.

On fait pareillement une reprise de main, lorsqu'immédiatement après la parade de l'adversaire, on change de ligne par une ou plusieurs feintes, et on le frappe comme ci-dessus, sans s'être relevé.

Lorsqu'en retirant le bras, on retire en même tems le haut du corps en arrière, en restant

néanmoins fendu pour revenir frapper l'adversaire, alors on fait une reprise avec retraite de corps.

DE LA MARCHE.

Lorsqu'on marche sur l'adversaire, il faut, pour éviter qu'il ne parte au même instant, s'emparer de son épée par un ou deux engagemens, en la pressant un peu; si la marche se fait par un seul, l'engagement doit se faire avant que le pied droit se porte en avant; on peut faire aussi l'engagement en passant son épée par dessus la pointe de la sienne, en croisant la vôtre; on peut également marcher en faisant la feinte d'un tour d'épée, de même que par le liement. Mais si la marche se fait par deux engagemens, il faut toujours faire le premier engagement avant de porter le pied et le corps en avant. Par ce moyen, il en arrive comme nous l'avons indiqué pour la garde, l'adversaire ne peut tirer droit, et en pressant son épée, on sent aussitôt qu'il dégage; le tout doit se faire avec attention et confiance.

Pour reculer sur la marche de l'adversaire, il faut se porter en arrière, sans crainte et sans désordre, en engageant et opposant votre épée contre la sienne.

SUR LE COUP D'ARRÊT TIRÉ PAR LE COUP DROIT.

Dans la même ligne il existe deux manières d'arrêter, dont l'une se prend au-dessus et l'autre au-dessous; la première est un coup si vif et si subtil, qu'elle devance l'attaque par le peu de chemin qu'elle parcourt, lorsqu'elle est tirée par

un ou plusieurs mouvemens en dessous sans élévation, par la raison que les deux combattans portent le haut du corps en avant, lorsque celui qui attaque en dessous dans le bas du corps, qui se trouve en arrière, celui qui attaque arrive au corps, et il ne peut y arriver que sur la flexibilité du fleuret de celui qui prend le coup d'arrêt; car si le coup d'arrêt était pris avec une arme quelconque qui n'eût point d'élasticité, celui qui tire dessous serait pris au pied levé, ce qui empêcherait d'arriver au corps s'il ne l'évitait pas par l'élévation et opposition, attendu que son coup est tardif.

La seconde doit, par l'élévation et opposition, se garantir de la botte tirée dans le haut des lignes, sans quoi, si l'épée de celui qui attaque arrivait, celui qui attaque dessus aurait raison; et celui qui prend le coup d'arrêt aurait tort, comme ne s'étant pas couvert, et pouvant éviter la réussite de l'attaque tirée dans le haut d'une des deux lignes.

SUR LA CONFIANCE.

Si, dans l'attaque comme dans la parade, l'adversaire porte une crainte à tout le danger qui s'offre devant lui, les armes deviendraient insignifiantes, d'aucune utilité et d'aucun agrément, parce que tous les mouvemens présentent du danger.

Ainsi, pour vaincre les préjugés de tout ce qu'on peut risquer, tant dans le coup tiré que dans la parade, il faut sans crainte pénétrer, par une exécution décidée, dans les endroits que vous croyez les plus dangereux et les mieux gardés, avec élévation et opposition. Ce sont souvent ceux-là qui le sont le moins. C'est pourquoi il ne

faut pas se faire étonnement, et croire que le danger est partout. Il n'existe d'ailleurs aucun coup où il n'y ait du danger, et on ne peut l'éviter que par la présence d'esprit, qui s'acquiert par une grande application et une assiduité soutenue.

SUR LA CRAINTE.

Le tireur qui n'observe pas régulièrement tous les principes, est sujet à tomber en de grandes fautes dans son exécution, en faisant un mauvais jeu contre celui qui les observe avec beaucoup d'attention : par exemple, lorsqu'il fuit sur l'attaque de l'adversaire, sans autre moyen de défense que d'étendre le bras ; lorsqu'il pare le coup tiré, ou que le sien soit paré, qu'il se précipite sur l'adversaire pour éviter la remise ou la riposte ; aussi lorsqu'il se relève en cherchant l'épée de l'adversaire quand elle est sans action, et de tirer à faire des coups pour coups. Cette manière prouve la crainte et le peu de moyens de celui qui s'en sert.

SUR L'AMOUR-PROPRE.

L'amour-propre gêne beaucoup l'exécution d'un tireur, en ce qu'il lui fait perdre la présence d'esprit, lui fait faire de pénibles et faux mouvemens, et l'empêche par là d'employer tous ses moyens de défense.

Une ambition démesurée nuit pareillement à l'emploi de ses moyens, et une affectation de grâces mal acquises fait commettre des absences et tient dans l'incertitude.

SUR LA VITESSE.

La ligne droite en arme, quoique faisant moins de chemin, n'est point la plus brève pour arriver

au but, par la raison qu'il faut employer toutes les parties du corps qui servent au départ; mais les mouvemens du poignet qui se font avec l'extension du bras, ce qui forme une liaison, sont bien plus rapides et plus précis, par la raison que la botte est envoyée par un tour rapide du poignet joint à l'extension du bras; c'est par la même raison que la parade, qui fait plus de chemin que l'attaque, et même qui ne part qu'après le coup tiré, même étant surpris par le départ de l'adversaire, arrive presque toujours la première; c'est bien ce qui prouve que la vitesse provenant du poignet est plus grande que celle où il faut employer toutes les parties qui servent au départ; c'est qu'il faut s'attacher à la parade et à la riposte, de préférence qu'à l'attaque.

Enfin, ce qui prouve que la vitesse du poignet est plus rapide que la vitesse où il faut employer toutes les parties du corps, c'est que lorsqu'on riposte par le coup droit, la riposte doit arriver au corps au moment où le pied de l'adversaire arrive à terre.

Quant à celui qui attaque, il faut, dans la finale de quelque coup que ce soit, que le bout de son épée arrive au corps de l'adversaire, avant que le pied droit ne soit à terre.

Il faut observer que le pied porté en avant ne sert qu'à maintenir le corps dans son équilibre, et ne lui donne aucune extension vis-à-vis de l'adversaire.

SUR LES MOYENS QU'ON DOIT EMPLOYER CONTRE LA FORCE DU POIGNET.

Beaucoup de tireurs emploient la force du bras ou du poignet, pour se rendre maîtres de l'épée

de leurs adversaires et pour gêner leurs attaques, parades, ripostes, remises et reprises; ce moyen ne peut réussir qu'avec un tireur d'une force médiocre, et sans moyens; car ce sont précisément les tireurs qui emploient le plus de force à tenir ou maîtriser l'épée, que l'on parvient le plus facilement à dompter, parce qu'ils se fient sur leur force, espérant de désarmer l'adversaire et lui fatiguer la main par une pression continuelle, et de cette manière paralyser ses moyens.

La courte explication que je vais donner suffira pour convaincre celui qui a quelque connaissance dans les armes, combien il est facile de maîtriser entièrement la force par la ruse et le jugement, lorsque l'on rencontre un tireur qui n'emploie que la force dans tous ses mouvemens; il faut porter la plus grande attention sur la distance de la garde, l'observer dans la marche, et ne jamais trop engager l'épée, enlever ou baisser la pointe, lorsqu'il veut s'en emparer. S'il parvient à la saisir, on doit céder avec légèreté, en tournant la main de tierce si l'épée est engagée de quarte, et de quarte si l'épée est engagé de tierce, soit sur votre attaque, soit sur la sienne, c'est le moyen le plus sûr pour rendre sa force inutile, et même la lui rendre nuisible; car croyant presser sur le fer avec force, il s'écarte nécessairement de la ligne, en ne rencontrant rien avec son épée: dans aucun cas, la force du poignet ne doit être employée, lorsque vous voulez écarter l'épée de l'adversaire, comme cela arrive pour le liement, ou bien pour tirer le coup droit. En maîtrisant la parade, il faut, avec le fort de votre épée, appuyer sur le faible de la sienne, alors vous le maîtriserez sans effort; mais s'il emploie la force, il ne faut jamais lui résister fort contre fort,

on risquerait de s'écarter de la ligne. Il faut, comme nous l'avons dit plus haut, ne point lui donner de fer, ou ne lui donner que le faible contre son faible, pour égaliser la force.

DES COUPS POUR COUPS.

Lorsqu'on fait des coups pour coups, c'est-à-dire, lorsque, partant tous deux ensemble on s'atteint, il peut arriver que les combattans se touchent dans le haut et dans le bas, ou bien l'un dans le haut et l'autre dans le bas. Dans ce dernier cas, celui qui a le dessus a raison, et celui qui a le dessous a tort, parce que, partant tous les deux ensemble, le premier atteindra le second, le haut du corps étant plus en avant que le bas, comme nous l'avons expliqué au coup d'arrêt, et que celui-ci n'atteint son adversaire qu'à cause de la flexibilité de son épée; il peut facilement éviter d'être touché par une simple élévation et opposition du poignet.

Mais si tous deux s'atteignent dans le haut, tous deux ont tort de n'avoir pas opposé la main en partant; si on s'atteint dans le bas, ce qui arrive très rarement, on a pareillement tort; car celui des deux qui aurait pris le haut, tandis que l'autre prenait le bas, l'aurait arrêté et atteint le premier, comme nous l'avons déjà démontré.

SUR LES DÉFAUTS QUI FONT MANQUER DE TOUCHE.

L'on voit fréquemment en attaque, riposte et reprise de main, manquer le corps; à qui en est la faute, si ce n'est à celui qui n'observe pas les principes? Ainsi, pour ajuster, c'est-à-dire, pour que la pointe de votre épée arrive au corps de

l'adversaire, il faut avoir la monture de l'épée libre dans la main, le bras flexible et le corps fortement appuyé sur les deux pieds; si la botte se tire par un coup droit ou un dégagement, il faut que votre épée, dans le départ, change de position, autrement dit, que si l'épée se trouve engagée en quarte, la main tournée de tierce, on doit la tourner de quarte, ce qui produit une liaison qui règle et dirige la main et la pointe au corps. et en même tems facilite l'élévation et l'opposition; il en est de même quand l'épée est engagée en tierce, la main tournée de quarte; si l'attaque se fait dans le haut de la ligne par plusieurs mouvemens, la main doit être tournée à la finale du coup tiré plus particulièrement de quarte que de tierce; si c'est en riposte, et que la botte se tire droite, l'on doit la rendre du même endroit et dans la même position où la parade a rencontré l'épée, sans la quitter; mais si dans votre départ l'adversaire change de ligne, il faut tourner la main de quarte et opposer du côté de la ligne attaquée. On peut tourner la main, si le coup l'exige, soit au coup droit, soit sur le dégagement; et si c'est en reprise de main, elle ne doit pas non plus quitter l'épée au coup droit; mais si vous changez de ligne, la main peut changer de position. On manque aussi le corps, lorsqu'on riposte un coup contraire à la parade, c'est-à-dire, lorsqu'on rend une riposte l'une pour l'autre. D'attaquer dans les endroits couverts ou hors de portée, les tireurs se trouvent étonnés que le coup ne touche pas, et que l'adversaire les évite sans se mettre en défense; ils veulent même vous forcer d'aller à la parade.

Par conséquent, pour bien ajuster, comme la pointe de l'épée est guidée par l'extension du

bras, et que le bras, dans sa conformation, en se tendant, ne fait pas suivre au poignet une ligne droite, il faut, de toute nécessité, opposer la main, afin que l'extension par l'élévation et opposition la dirige avec la pointe au corps. Le défaut de cette position, ou la roideur du bras, du poignet et des doigts, font que le coup tiré n'a pas de réussite; c'est pourquoi il est bon de bien faire attention à ce que nous venons de dire.

SUR LES GAUCHERS.

Si les droitiers, dans leurs exécutions, trouvent de la difficulté contre l'exécution d'un gaucher, la raison en est simple, c'est que les gauchers tirent continuellement avec des droitiers, tandis que les droitiers ne tirent que rarement avec les gauchers ; c'est là tout l'avantage des gauchers.

Mais comme dans les armes il n'y a aucune différence entre les droitiers et les gauchers, par la raison que cet Art ne demande que la vitesse, le jugement et l'à-propos dans son exécution, il est utile d'avoir la plus grande confiance en prenant le simple de deux actions, c'est-à-dire, dans l'attaque et dans la parade, pour arrêter ses préparations et même son départ.

Ainsi, pour lever les difficultés qu'un gaucher vous présente, il faut diriger votre épée de préférence au-dedans des armes, la main tournée de tierce, comme étant la ligne la moins gardée. Cette manière de tirer la botte réussit mieux, et supporte avec plus de facilité la parade qui, de la part d'un gaucher, est très désagréable, et est sujette à vous désarmer fréquemment.

Il faut aussi prendre garde de ne pas trop en-

gager votre épée avec la sienne en vous mettant en garde, parce que les gauchers la frappent presque toujours avant que de partir.

Le tireur qui, en attaquant, manque le corps, si l'adversaire pare le coup et qu'il ne riposte pas, doit, étant fendu, faire des reprises de main ou se relever en défense, en conservant toujours l'offensive.

Celui qui, dans l'attaque, touche son adversaire, doit, après le coup porté, se remettre en garde et tenir son épée dans l'offensive, c'est-à-dire droit au corps.

Lorsqu'un tireur attaque, il doit employer la plus grande confiance dans les feintes et le départ, et celui qui pare doit prendre une grande assurance et une fermeté libre ; il doit aussi, s'il ne riposte pas du tac, faire une feinte de droite avant de terminer son projet.

Le tireur qui oppose fréquemment la main gauche sur l'attaque de l'adversaire qui rend le coup après cette position, celui qui attaque doit lui donner son fleuret en simulacre de parade sur les doigts, en reprenant la position de la garde comme si de rien n'était.

Lorsqu'en marchant le tireur s'empare de votre épée, et qu'il vient presque corps à corps, il faut tout aussitôt, lorsqu'il termine sa marche, l'arrêter par des coups droits, des coups de seconde ou des coupés en couronnement.

SUR LA MAIN GAUCHE.

Je croyais que les vieilles méthodes étaient usées sans retour, mais il semble qu'on voudrait nous y ramener. Un système que les anciens avaient adopté, de se servir fréquemment de la main gau-

che, reparaît encore dans un nouveau traité ; je suis bien loin d'approuver cette méthode, car elle est vicieuse et même dangereuse pour toutes les personnes qui se livrent à l'Art des armes. Ma raison en est claire et juste, c'est que cette méthode, dans son exécution, entraîne la confusion en éloignant les bornes que l'on a fixées aux principes, ce qui mène même, dans une affaire d'honneur, à faire des bassesses par une fausse bravoure qui ne sied point au caractère français ; enfin, elle éloigne aussi les charmes et l'agrément que nous offre ce bel et noble exercice ; par conséquent, la main gauche ne doit avoir d'autres fonctions que d'être en arrière, formant une ligne courbe de la main à l'épaule, de s'étendre sur la cuisse gauche quand on se fend, et de reprendre sa première position quand on se relève ; en un mot, de servir de balancier au corps, quand il est en mouvement.

SUR LES FAUSSES PRÉTENTIONS DE QUELQUES TIREURS.

Dans l'Art des armes tout est absolument libre, il suffit de toucher en se garantissant ; et qu'importe la manière dont je me garantis, que ce soit par une parade ou par un coup d'arrêt, pourvu que je me garantisse ; mais il faut cependant que celui qui prend le coup d'arrêt fasse bien attention de lever et d'opposer la main, afin de ne pas être touché dans le haut en même tems que l'adversaire : il n'a pas besoin de faire attention au bas, parce que, comme nous l'avons déjà dit, celui qui tire dans le haut arrive toujours avant celui qui tire dans le bas. Toutes [illegible] précautions étant prises, elles peuvent aussi [illegible], et

mieux, garantir par le coup d'arrêt que par quelque parade que ce soit ; et personne n'a raisonnablement le droit d'obliger son adversaire à la parade, plutôt que celui-ci n'a le droit d'empêcher qu'on ne l'attaque.

Le droit de prendre le coup d'arrêt n'est-il pas encore mieux acquis que celui d'attaquer après une multitude de feintes embrouillées et sans se garantir ? Il exige d'ailleurs beaucoup plus de précision, et indique bien plus de sang-froid, de jugement et de présence d'esprit dans celui qui l'exécute bien.

M'étant adonné depuis très long-tems à l'exercice des armes, et ayant acquis quelques connaissances dans cet Art, j'ai été à même de remarquer fréquemment que ceux qui ont ce système sont les plus médiocres tireurs ; tous ceux qui sont parvenus à une certaine force emploient et laissent employer à leurs adversaires tous les moyens qu'ils jugent convenables pour leur défense ; et ils savent, en attaquant, se garantir du coup d'arrêt.

Les mêmes tireurs, lorsqu'ils ont paré, ripostent en quittant le fer, et s'ils sont frappés par la reprise de main, ils s'étonnent, et disent : j'ai paré, je riposte, en voulant astreindre leurs adversaires à parer leur riposte ; ce raisonnement est aussi absurde que le précédent, parce que, s'ils se couvraient en ripostant, ils ne risqueraient pas d'être atteints par la reprise de main ; ils veulent même aussi obliger celui qui part de riposter.

Ces fausses prétentions tirent leur origine des tems anciens, où les masques n'étaient point encore en usage dans l'exercice des armes ; l'habitude était [illegible] tirer chacun à son tour, et par consé-

quent les coups d'arrêt, les coupés, les remises et reprises de main étaient interdits. Cet usage alors était établi par prudence, pour éviter les accidens qui étaient dans le cas d'arriver, si les deux combattans étaient partis en même tems. Mais depuis l'invention du masque, l'exercice des armes a pris un nouvel essor, tous les mouvemens sont devenus plus libres et moins à craindre ; on n'a plus autant de crainte de partir en même tems, et l'on a banni avec raison des règles et des usages qui n'avaient été établis que pour éviter des accidens aujourd'hui devenus presque impossibles.

Ainsi, toutes ces fausses prétentions et les discussions qui en proviennent ne font qu'aggraver les torts de celui qui pare ou qui riposte sans élever et opposer le poignet vers la ligne attaquée.

DE LA FAUSSE APPLICATION DES TERMES.

On se sert mal à propos des termes de *demi-attaque*, *faux battement*, *faux temps*, *demi-tension*, *caver le poignet*, etc., lorsque l'adversaire fait divers changemens d'épée dedans ou dehors, et sans que son intention soit de vous toucher; son unique but étant d'obliger à la parade, pour décider ensuite son départ.

Tous ces noms, que l'on donne aux feintes que l'adversaire peut faire, soit qu'il se décide ou non au départ, sont des qualifications au moins inutiles, et dont la plupart sont même fausses et en opposition avec les principes d'un bon raisonnement, qui doit toujours prendre les mots dans leur juste acception.

Il n'y a dans les armes aucun coup auquel on puisse donner le nom de *coup à demi*, parce que

tous ces mouvemens ne sont que des feintes ; par exemple, demi-attaque est une feinte d'attaque, et la dénomination de *demi-attaque* est tout au moins inutile, ainsi que beaucoup d'autres dans le détail desquels nous n'entrerons pas.

Il en est de même des coups que l'on nomme *faux* et qui ne sont pareillement que des feintes ; par exemple, demi-tension n'est que la feinte de droite ; la dénomination de *faux battement* est encore plus vicieuse ; car on appellle *faux battement* un coup composé de deux coups simples, qui sont un battement bien réel suivi d'un dégagement. On appelle *caver le poignet*, lorsque le tireur attaque ou riposte sans se couvrir ; on appelle faire un *faux tems*, par exemple, lorsqu'on s'arrête après avoir paré avant de riposter, et qu'on ne riposte qu'après avoir mis un intervalle de tems entre deux. Il n'y a rien de faux ; car il peut se faire que l'on ait un très bon motif de s'arrêter, soit pour s'assurer que l'adversaire ne fera pas de reprise, soit pour tout autre motif. Le mot de tems ne doit être employé, dans l'art des armes, que lorsqu'on dit *prendre le tems* ou exécuter le *coup de tems*, et non de l'appliquer à tous les mouvemens que vous faites, ou que l'adversaire fait. On sait fort bien qu'on ne peut rien faire dans cet exercice comme dans tout autre, sans y mettre le tems convenable ; mais en Armes, prendre le tems, c'est partir sur les feintes ou préparations de l'adversaire, comme nous l'avons dit n° 45.

SUR LES PRÉCAUTIONS QUE DOIT PRENDRE UN MAITRE DANS LA DÉMONSTRATION.

Un maître doit d'abord s'étudier à connaître le caractère, ainsi que les qualités physiques et

morales de ses élèves ; ceci est de la plus grande importance, afin de pouvoir baser la manière d'enseigner sur les moyens des élèves, qui peuvent varier à l'infini, et se garder de faire comme beaucoup de démonstrateurs, qui enseignent tous leurs élèves de la même manière et les conduisent tous par la même route.

Il faut qu'il emploie toute la douceur possible, qu'il passe légèrement sur les petites fautes, afin de ne point fatiguer et embrouiller les élèves par un trop grand nombre d'observations, mais il doit être sévère sur les défauts essentiels et les mauvaises positions, mettre la plus grande attention à ne pas laisser enraciner les mauvaises habitudes, qui, une fois contractées, se perdent difficilement.

Il doit ménager ceux qui ont des dispositions tardives, ne pas faire répéter trop souvent et de suite un coup que l'élève ne conçoit pas bien, et pour l'exécution duquel il éprouve beaucoup de difficultés, crainte de le rebuter ; mais il faut passer à autre chose pour y revenir une autre fois ; il ne faut exiger de personne plus que ses moyens ne lui permettent.

Si, au contraire, un élève a naturellement des dispositions précoces, il faut lui faire connaître d'abord toutes les difficultés et profiter de ses facultés pour le conduire aussi rapidement que possible.

Si l'élève est doué d'une grande force de corps, qu'il possède un caractère vif et emporté, il faut lui faire sentir que la vivacité et l'emportement sont souvent très-pernicieux, en ce qu'ils nuisent au jugement et à la présence d'esprit : sans modération, point de jugement. Dans l'assaut on ne pense plus qu'à frapper sans faire attention où se portent les coups de l'adversaire, et sou-

vent en croyant le toucher, on se précipite soi-même au-devant des coups qu'il vous porte, et on tombe à tout instant dans les embûches qu'il vous tend; il faut exercer cet élève à un jeu simple dans l'attaque, afin de ne pas l'embrouiller, mais à un jeu compliqué dans la défensive; car son caractère l'empêcherait d'attendre tranquillement le coup tiré, pour le parer par une simple opposition.

Mais lorsqu'un élève, au contraire, possède un caractère calme et flegmatique, c'est alors qu'il est susceptible de parvenir à la plus grande force; car la vraie vitesse dans les armes consiste plus dans le jugement et l'à-propos que dans la rapidité d'un jeu compliqué, qui embrouille souvent plus celui qui le fait que son adversaire : le maître doit profiter de son sang-froid pour développer son jugement et lui donner de l'à-propos, il doit lui faire employer, dans la défensive, les parades les plus simples, en évitant tout mouvement inutile, et dans l'offensive, un jeu compliqué, mais combiné avec jugement et sang-froid.

Le maître doit également considérer la taille des élèves; il exigera de celui qui possède une taille avantageuse, les attaques de pied ferme, le développement, la retenue du corps, l'à-plomb, la fermeté des jambes et beaucoup de confiance dans la finale du coup tiré. Si l'élève est d'une petite taille, le maître doit diriger tous ses moyens vers la défensive et la riposte, le faire marcher en s'assurant toujours de l'épée, attaquer sans s'abandonner, et conserver toujours à la finale du coup tiré l'élévation et opposition.

Il faut toujours faire attention, dans le départ, que l'élève ne bouge jamais le pied avant que le bras soit tendu, et que le haut du corps se porte

en avant; que le poignet se lève en opposant du côté du fer de l'adversaire; que le jarret se tende sur le départ; que la main gauche descende sur la cuisse, et qu'en se relevant il reprenne sa première position en pliant les deux jarrets.

Pour faciliter l'élève et développer de bonne heure sa conception, le maître doit diviser l'enseignement en trois parties. Dans la première, après lui avoir donné avec soin les premiers élémens, il lui fera parer et porter des bottes par un et deux mouvemens, et le mettra à même de connaître la tenue du corps, le développement; dans cette première partie, l'élève acquerra la fermeté des jambes, l'aplomb, la souplesse, la légèreté de la main, la retenue du corps, l'élévation et l'opposition; dans la seconde partie, il exécutera des coups par un, deux et trois mouvemens, afin de connaître la mesure, de s'en faciliter l'exécution, de former son jugement, de se donner de l'à-propos, de la vitesse et de la confiance; enfin, dans la troisième, sans cesser de l'exercer aux coups de un, deux et trois mouvemens, on ajoutera ceux de quatre et cinq mouvemens, afin d'augmenter sa vitesse et son jugement, et de le mettre à même de vaincre toutes les difficultés, de tromper l'épée par des feintes, avec connaissance de cause, finesse et facilité, de prendre le tems nécessaire dans la préparation de l'attaque, et de l'assurance dans la parade; c'est le moyen le plus sûr de lui faire faire des progrès dans cet Art.

Le maître doit pareillement lui faire connaître les noms des coups et des parades trompées, ce qui le mettra à même d'apprendre à chaque attaque le coup qu'il fait et les parades qu'il trompe; par exemple, si le coup est composé de deux mou-

vemens, et que l'attaque soit faite par la feinte de dégagé et le dégagement, le maître doit lui dire, trompez tierce par la feinte de dégagé et le dégagement; et si la parade se fait par le contre, il doit lui dire, trompez le contre de quarte par la feinte de dégagé et le dégagement; il en est de même pour les coups par trois, quatre et cinq mouvemens.

Enfin, après tous ces mouvemens, faits avec beaucoup d'attention, l'élève pourra faire assaut et parvenir à une grande force, en ne dérogeant jamais aux principes ni aux règles établies, en portant tous ses soins et ses moyens, si son caractère le permet, dans le simple de la défensive.

Mais il faut bien se garder de laisser faire assaut aux élèves avant qu'ils aient la main bien réglée par l'exercice sur le plastron. On en voit souvent qui, après avoir suivi les leçons pendant un tems très-court, veulent faire assaut et parviennent, à force de ferrailler, à toucher quelquefois leurs adversaires tant bien que mal (souvent par effet de complaisance), et la plupart du tems en faisant des coups pour coups et même en n'atteignant leurs adversaires qu'après avoir été touchés; ce petit succès gonfle leur amour-propre, et ils se croient bientôt des tireurs consommés, se persuadent être au niveau de ceux de première force; alors leur orgueil les aveugle, ils veulent discuter sur tous les coups d'armes et juger ceux qui ont tort ou raison; ce pernicieux orgueil les perd, en les mettant au-dessus de leurs moyens et les empêche de faire aucun progrès. Des tireurs qui ont vingt ans d'étude prise avec assiduité et en suivant toujours les bons principes, sont quelquefois obligés de céder à leur faux raisonnement;

et comme cette erreur met tous les tireurs, bons ou mauvais, à peu près au niveau les uns des autres, on voit beaucoup de personnes la préférer aux règles sages et sensées, consacrées par une longue expérience, parce qu'elle exige moins d'étude et de travail de leur part, et leur donne, en leur manière de voir, les mêmes prérogatives que ceux qui observent les bons principes; de sorte qu'ils ne veulent point s'assujétir à tirer le mur ni les contres, ce qui cependant constitue la force et la rapidité.

Pour vaincre ce système, il est de l'intérêt de chaque maître de ne pas laisser faire assaut aux élèves avant qu'ils ne soient familiers au plastron, et bien pénétrés des principes qu'on leur transmet.

EXPLICATIONS DES BOTTES DE PIED FERME.

Le coup droit de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous levez une idée le poignet, en retirant le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, la pointe en l'air; de cette position vous laissez tomber la pointe de votre épée en coulant le long de la sienne, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne, avec élévation et opposition. Ce coup droit se fait aussi seulement par l'élévation de la main; on s'en sert plus particulièrement pour prendre le coup d'arrêt.

Le coup droit de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du de-

hors, la main tournée de quarte; ensuite vous levez une idée le poignet, en retirant le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, la pointe en l'air; de cette position vous laissez tomber la pointe de votre épée en coulant le long de la sienne, la main tournée de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors avec élévation et opposition. Ce coup droit se fait aussi seulement par l'élévation de la main; on s'en sert plus particulièrement pour prendre le coup d'arrêt.

Le dégagement de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée; puis, sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et et opposition.

Le dégagement de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée; puis, sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce dégagement se fait aussi, la main tournée de tierce.)

Le coupé de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, sans interrompre le mouvement, vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main tournée de tierce; aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de quarte, en passant par dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans interrompre le mouvement, vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite; aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de tierce, en passant par dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de quarte, ensuite vous levez rapidement la pointe, et vous la faites passer sans interruption près et tout le long du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élé-

vation et opposition. (On l'appelle vulgairement *coupé seconde.*

La seconde de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée; puis, sans interrompre le mouvement, vous laissez tomber la pointe de votre épée sous son bras, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée en quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous tournez la main de quarte, en levant rapidement la pointe, en faisant passer sans interruption votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et ensuite par-dessous son bras, et vous terminez en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (On l'appelle vulgairement *coupé dégagé.*)

Un tour d'épée en tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de tierce, aussitôt vous levez rapidement la pointe en faisant passer sans interruption, et tournant la main de quarte, l'épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et ensuite par-dessous son bras, et vous terminez en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (On l'appelle vulgairement *coupé dégagé*).

Le liement en quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous levez une idée le poignet et la pointe de votre épée, en la retirant assez pour que le fort gagne le faible de celle de l'adversaire; sans interruption vous faites faire à votre épée un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, en avançant progressivement le bras et tournant la main de quarte lorsque la pointe des deux épées se trouve dans le bas de la ligne du dehors, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (On l'appelle vulgairement *flanconade.*)

Le liement en tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de tierce, ensuite vous levez une idée le poignet et la pointe de votre épée en la retirant assez pour que le fort gagne le faible de celle de l'adversaire ; sans interruption vous faites faire à votre épée un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, en avançant progressivement le bras et tournant la main de quarte, lorsque la pointe des deux épées se trouve dans le bas de la ligne du dedans, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce genre de tirer la botte évite de faire faire des coups pour coups.

EXPLICATION SUR LES PARADES PRINCIPALES.

La quarte.

La monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles en l'air, le poignet à la hauteur du téton gauche, le bras demi-tendu, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire, ensuite, sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dedans, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule droite en entr'ouvrant les trois derniers doigts sans abandonner la monture, de suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant, par le froissement, le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi bien l'épée en tierce qu'en quarte, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de tierce. (Cette parade devient pour lors *contre de quarte.*

La tierce.

La monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles dessous, le poignet à la hauteur du téton droit, opposé un peu en dehors, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire; ensuite sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dehors, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule gauche, en entrouvrant les trois derniers doigts, sans abandonner la monture; de

suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant par le froissement le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi-bien l'épée en quarte qu'en tierce, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de quarte. (Cette parade devient pour lors *contre de tierce.*)

La prime.

Le bras doit être plié, la monture libre dans la main, le poignet appuyé sur le front au-dessus de l'œil gauche, la main renversée de tierce, le pouce en dessous de la monture, l'épée oblique, la pointe plus basse que le poignet, opposée en-dedans, c'est-à-dire en dehors de l'adversaire; cette parade reçoit avec le fort de l'épée le coup, quand il est tiré dans le haut de la ligne de quarte. (Cette parade se fait par opposition.)

La quinte.

Le bras doit être demi-tendu, la monture serrée dans la main, le poignet à la hauteur du téton droit, opposé un peu en dehors, la main tournée de tierce, la pointe de l'épée plus basse que le poignet; cette parade renvoie l'épée de l'adversaire lorsqu'elle est rencontrée par un coup sec, et la maîtrise par son opposition, quand le coup est tiré dans le bas d'une des deux lignes; elle se fait aussi la main tournée de quarte. *Octave.*

Le demi-cercle.

Le bras doit être demi-tendu, la monture libre dans la main, le poignet à la hauteur du téton gau-

opposition. (Par ce moyen la parade se trouve trompée.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous laissez tomber la pointe de votre épée en tournant la main de prime, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Par ce moyen, le contre se trouve trompé.)

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce; s'il prend la parade de quarte, aussitôt vous retirez la main en levant la pointe de l'épée en l'air, la passant de suite par-dessus la pointe de celle de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe quarte et tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez l'épée et la main en dehors, à la hauteur et près de l'épaule droite; aussitôt vous passez par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime. (Ce coup trompe le contre de tierce et quarte.)

Du liement.

Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce. S'il prend la parade de quarte, aussitôt vous saisissez

son épée et vous faites un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous opposez la main et l'épée en dehors; aussitôt qu'il frappe votre épée, vous saisissez son épée et vous faites un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous didirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime. (Ce coup maîtrise le contre.)

APRÈS LA TIERCE PAR LE FROISSEMENT, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.

Du coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, rendre le coup droit du même endroit et dans la position que l'épée a rencontré celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition : on peut également tourner la main de prime. (Riposte du tac.)

Du dégagement.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, de suite vous passez votre épée par-dessous la sienne, et vous dirigez

la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous laissez tomber la pointe de votre épée, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Par ce moyen, le contre se trouve trompé.)

Du coupé.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; aussitôt que l'épée de l'adversaire a passé par-devant la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous portez aussitôt la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; et, après avoir laissé passer son épée par-dessous la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce en tournant la main de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre de quarte.)

De la seconde.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il

prend la parade de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée en tournant la main de prime, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main tournée de quarte en levant la pointe de l'épée en l'air, la faisant passer sans s'arrêter près du bas du corps, en tournant la main de prime, vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre de quarte.)

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, aussitôt vous retirez la main en levant la pointe de l'épée en l'air, et vous la passez de suite par-dessus la pointe de celle de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime. (Ce coup trompe tierce et quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous opposez l'épée et la main en dedans, son épée, pour lors, frappe la vôtre; aussitôt vous passez en tournant la main de quarte par-dessus la pointe de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise le contre de quarte, et trompe tierce.)

Le liement.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous faites un tour, en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous opposez la main et l'épée en dedans; aussitôt qu'il frappe votre épée, vous saisissez la sienne et vous faites un tour en entraînant son épée par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise le contre de quarte.)

APRÈS LA PRIME ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de prime, rendre le coup droit du même endroit et dans la même position que votre épée a rencontré celle de l'adversaire, en dirigeant la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition; ce coup droit se nomme *seconde* (*riposte du tac.*)

Le dégagement.

Il faut, après la parade de prime, feindre de tirer droit; ce mouvement oblige l'adversaire à

la parade du demi-cercle ou du contre de quinte. S'il prend la parade du demi-cercle, vous passez de suite votre épée par-dessus son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut ou le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime. (Ce coup trompe le demi-cercle.

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous levez la pointe de l'épée en tournant la main de quarte, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre de quinte.)

Le coupé.

Il faut, après la parade de prime, abandonner une idée l'épée de l'adversaire, en faisant passer la vôtre près du corps, en tournant la main de quarte, puis par dessus la tête, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup se lie à la parade ; on l'appelle vulgairement *coupé de revers.*

Le liement.

Il faut, en parant prime, entraîner avec votre épée celle de l'adversaire dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de prime, soit de quarte. (Ce coup se lie à la parade.)

APRÈS LA QUINTE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quinte, rendre le coup droit du même endroit et dans la même po-

sition que votre épée à rencontré celle de l'adversaire dans le bas de la ligne de tierce, avec opposition ; on le fait également dans le haut de la même ligne, soit la main tournée de tierce, soit de quarte. (Ce coup se lie à la parade.)

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quinte, feindre de tirer droit dessus les armes, la main tournée de quarte, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, vous passez de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous laissez tomber la pointe de votre épée, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre.)

Le Coupé.

Il faut, après la parade de quinte, feindre de tirer droit dessus les armes, en tournant la main de quarte, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou de contre de quarte. S'il prend la parade de tierce, vous portez de suite la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche, la pointe de l'épée presque en l'air ; aussitôt que son épée passe par dessous la vôtre, vous dirigez en tournant la main de quarte la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous portez la main en la tournant de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt que son épée passe par devant la vôtre, vous dirigez la pointe en tournant la main de tierce dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre.)

APRÈS LE DEMI-CERCLE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade du demi-cercle, rendre le coup droit du même endroit et dans la même position que la parade a rencontré l'épée de l'adversaire, et vous dirigez par un petit mouvement du poignet la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (*Riposte du tac.*)

Le dégagement.

Il faut, après la parade du demi-cercle, feindre de tirer droit; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle, ou du contre de quinte. S'il prend la parade du demi-cercle, de suite vous dirigez la pointe de la vôtre en tournant la main de tierce, en passant par dessus son poignet dans le haut ou le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous levez la pointe de l'épée, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre.)

Le coupé.

Il faut, après la parade du demi-cercle, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle ou du contre de quinte. S'il prend la parade du demi-cercle, de suite vous portez la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors ; aussitôt vous dirigez la pointe en tournant la main de tierce dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade.)

Mais si l'adversaire prend le contre de prime, de suite vous portez la main, en la tournant de tierce, à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans ; aussitôt que son épée passe par dessous la vôtre, vous dirigez la pointe en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre.)

La seconde.

Il faut, après la parade du demi-cercle, rendre le coup de seconde du même endroit en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup se lie à la parade.)

Le liement.

Il faut, en parant le demi-cercle, entraîner avec votre épée celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de

quarte, soit de prime. (Ce coup se lie à la parade.)

BOTTES QUI DÉRIVENT DE CELLES DE PIED FERME, ET QUI N'EN DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES EXÉCUTER, QUE L'ON FAIT EN ATTAQUE, SOIT EN RIPOSTE, SOIT ÉTANT FENDU, OU QUE L'ADVERSAIRE RESTE FENDU.

Le dégagement en tierce en dessous.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée en tierce, ensuite, vous faites couler votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans discontinuer le mouvement, vous passez votre épée en tournant la main de tierce, sous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (On l'appelle vulgairement *quarte basse.*)

Le coup droit en quarte, la main tournée de prime.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite, vous faites couler votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans discontinuer le mouvement, vous tournez la main de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition.

Le coup droit en tierce, la main tournée de prime.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte; ensuite, vous

sition, et vous dirigez le coup dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup ne peut se fixer sur le corps, en raison de sa rapidité et de sa position.)

Le coup droit, la main tournée de prime.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée sur la vôtre, étant engagée dans la ligne du dedans, tourner la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne. (Ce coup se fait, étant fendu, par la reprise de main.)

Le coup droit, la main tournée de quarte.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée sur la vôtre, étant engagée dans la ligne du dehors, tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne. Ce coup se fait, étant fendu, par la reprise de main.)

Le coup droit dans le bas de la ligne.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position de prime ou de demi-cercle, faire gagner à votre épée le faible de la sienne, et puis tirer droit dans le bas de la ligne. (Ce coup se fait étant fendu par la reprise de main.)

Le dégagement, la main tournée de prime.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position de quarte, l'épée horizontale, retirer la main avec élévation, en la tournant de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup se fait étant fendu, par la reprise de main.)

Le dégagement en tierce en forme de coupé.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position de quarte, l'épée horizontale, ou de tierce, l'épée oblique, retirer la main en tournant de prime et passant l'épée près du corps, et vous dirigez la pointe, en tournant la main de quarte, dans le haut de tierce. (Ce coup se fait étant fendu, par la reprise de main.)

Le dégagement par dessus le poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire prend la position de prime ou demi-cercle, faire passer l'épée par-dessus la sienne, et vous dirigez la pointe dans le haut ou le bas de la ligne du dehors, la main tournée de tierce. (Ce coup se fait d'attaque.)

Le dégagement en quarte par un tour de poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position de quinte, faire passer le poignet par dessus son épée sans la quitter, en faisant parcourir à la main un demi-cercle en la tournant de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup se fait étant fendu, par la reprise de main.)

Le coupé en tierce par un tour de poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position de quarte, l'épée horizontale, ou de tierce, l'épée oblique, faire passer votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de prime, sans quitter votre épée; votre bras doit rester tendu, et vous dirigez la pointe au-dessus de son poignet dans la ligne du dehors. (Ce coup se fait étant fendu, par la reprise de main.)

Le coupé en tierce, la main tournée de quarte.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée en quarte contre la vôtre, faire passer votre poignet par dessous son épée, et votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup se fait d'attaque, ou lorsque l'adversaire est fendu.)

La seconde, par le liement du poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position du demi-cercle, faire passer votre poignet par dessus son épée, en tournant la main de prime, et faisant parcourir à la main un demi-cercle sans quitter l'épée; et vous enlevez, par ce moyen, son épée avec la garde de la vôtre, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne. (Ce coup se fait étant fendu, par la reprise de main).

Manière singulière de tromper les contres par le coup droit, soit en quarte, soit en tierce.

Pour exécuter ce coup, il faut avoir la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tirez droit en dirigeant la pointe de votre épée, en portant le poignet à la hauteur de vos yeux et la pointe sur le téton droit de l'adversaire; cette position fait prendre à l'épée une ligne oblique, et l'épée de celui qui va à la parade tourne tout autour de l'épée sans la rencontrer. Tous les coups ci-dessus se font également étant fendu et lorsque l'adversaire reste fendu.

EXPLICATION DES PARADES QUI DÉRIVENT DES PRINCIPALES, ET QUI N'EN DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES EXÉCUTER.

La quarte par le battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer l'épée, la main tournée de tierce, près l'épaule gauche, en donnant un coup sec avec le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, aussitôt vous tournez la main de quarte.

La tierce de battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, retirer l'épée la main tournée de quarte, près l'épaule droite, en donnant un coup sec avec le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, aussitôt vous tournez la main de tierce.

La quarte par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, tourner la main de tierce en opposant la main et l'épée en dedans, la pointe plus haute que le poignet. (*Voyez* 9e *position.*)

La tierce par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, tourner la main de quarte, en opposant la main et l'épée en dehors, la pointe plus haute que le poignet. (*Voyez* 10e *position.*)

La quinte par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas d'une des deux lignes, étendre le bras en portant la main

tournée de tierce en avant, à la hauteur de la hanche droite opposée en dehors, la pointe de l'épée en dedans et plus haute que le poignet, c'est-à-dire, au corps de l'adversaire.

La quarte, l'épée horizontale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas d'une des deux lignes, faire descendre le bras presque tendu à la hauteur de la hanche droite, la main tournée de tierce opposée en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans, à égale hauteur du poignet. (*Voyez 6e position.*)

La quarte, l'épée verticale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas d'une des lignes, porter, la main tournée de tierce, l'épée horizontalement dans le bas de la ligne du dehors; sans vous arrêter, vous levez la pointe de l'épée en portant le poignet à la hauteur de la position de la garde, la main tournée de quarte. (Cette parade se fait aussi la main tournée de tierce, dans la ligne du dehors.) (*Voyez la 7e position.*)

La tierce, l'épée oblique.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dehors, descendre la main tournée de quarte le bras demi-tendu, le coude appuyé sur la hanche droite, la pointe de l'épée opposée en dehors et la main en dedans; cette position pare aussi le haut de la ligne de tierce. (*Voyez 8e position.*)

Le contre de quarte par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, changer votre épée de ligne, en tour-

nant la main de quarte, en passant par dessous le bras de l'adversaire, en retirant un peu le poignet, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule droite, en entr'ouvrant les trois derniers doigts; sans interrompre le mouvement, vous resserrez la monture des trois derniers doigts, et vous frappez son épée du faible au fort avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre.

Le contre de tierce par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, changer votre épée de ligne en tournant la main de tierce, en passant par dessous le bras de l'adversaire; en retirant un peu le poignet, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule gauche en entr'ouvrant les trois derniers doigts; sans interrompre le mouvement, vous resserrez la monture des trois derniers doigts, et vous frappez son épée du faible au fort avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre.

Le contre de quarte par le battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de tierce, en retirant et opposant brusquement le poignet près l'épaule gauche, en frappant son épée d'un coup sec avec le fort de la vôtre, la pointe en l'air.

Le contre de tierce par le battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de quarte, en retirant et opposant brusquement le poignet près

de l'épaule droite, en frappant son épée d'un coup sec avec le fort de la vôtre, la pointe en l'air.

Le contre de quarte par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire en tournant la main de tierce, la portant sur le téton gauche, et opposant l'épée en quarte la pointe en l'air, sans froisser ni battre son épée.

Le contre de tierce par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, en la portant à la hauteur du téton droit, l'épée opposée en tierce, la pointe presque en l'air, sans froisser ni battre l'épée.

Autre contre de quarte par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, retirer avec rapidité la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, en opposant l'épée en dehors; sans vous arrêter, vous parez quarte en froissant l'épée du faible au fort. (Cette parade, par sa rapidité, passe par devant la pointe de l'épée de l'adversaire.)

Autre contre de tierce par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer avec rapidité la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche, en opposant l'épée en dedans; sans vous arrêter, vous parez tierce en froissant l'épée du faible au fort. (Cette parade, par sa rapidité, passe par devant la pointe de l'épée de l'adversaire.)

Contre de prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber une idée votre main, en la tournant de tierce et la portant un peu en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans; de suite vous portez le poignet sur l'œil gauche en entraînant l'épée de l'adversaire avec la vôtre, en formant du poignet un demi-cercle.

Le contre de quinte.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessus celle de l'adversaire, en descendant la pointe, en tournant la main de tierce et l'opposant en dehors comme à la quinte, en frappant ou opposant la parade.

Le contre du demi-cercle.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessus celle de l'adversaire, en descendant la pointe de la vôtre, en tournant la main de quarte et l'opposant en dedans, comme au demi-cercle, en frappant ou opposant la parade.

Le contre de tierce, l'épée verticale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, passer votre poignet par dessus l'épée de l'adversaire; la pointe de la vôtre doit être en l'air, la main tournée entre la quarte et la tierce opposée en dehors, en faisant parcourir au poignet un demi-cercle.

Le contre de quarte, l'épée verticale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dehors, passer votre poignet par dessus l'épée de l'adversaire ; la pointe de la vôtre doit être en l'air, la main tournée entre là tierce et la quarte, opposée en dedans, en faisant parcourir au poignet un demi-cercle.

Le contre de quarte et prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée au-dessous de celle qui vous est opposée, la main tournée de tierce en retirant brusquement le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant un coup sec sur le faible de l'épée de l'adversaire ; sans vous arrêter, vous passez la vôtre près du haut du corps en baissant un peu la main en la tournant de prime, et vous la portez sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans.

Le contre de prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber une idée votre main en la tournant de tierce et l'opposant un peu en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans ; de suite vous portez le poignet sur l'œil gauche ; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps et par dessus la tête, en frappant par le froissement, (en tournant la main de quarte) le faible de l'épée de l'adversaire avec le fort de la vôtre.

Le contre de quarte et quarte.

Il faut sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par dessous celle de l'adversaire, la main tournée de tierce, en retirant brusquément le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant de votre épée un coup sec sur la sienne; sans vous arrêter, vous la faites passer par dessus la tête, en frappant par le froissement, et tournant la main de quarte, le faible de son épée avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce et contre de prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par dessous celle de l'adversaire, la main tournée de quarte, en retirant un peu l'avant-bras, l'épée et la pointe opposées en dehors; sans quitter l'épée, de suite vous tournez la main de tierce, et vous la passez dessous son épée, en la portant aussitôt sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans.

Prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, porter la main tournée de prime sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps, et puis par dessus la tête, en frappant par le froissement, en tournant la main de quarte, le faible de l'épée de l'adversaire avec le fort de la vôtre.

La quarte et le contre de tierce (d'opposition.)

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, opposer la main tournée de tierce; de suite vous passez votre épée par-dessous le poignet de l'adversaire, en tournant la main de quarte et l'opposant avec l'épée et la pointe en dehors, sans froisser ni battre son épée.

La tierce et le contre de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, opposer la main tournée de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous le poignet de l'adversaire, en tournant la main de tierce et l'opposant avec l'épée et la pointe en dedans, sans froisser ni battre son épée.

La quarte et le contre de tierce (autre manière.)

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer brusquement l'avant-bras, en portant la main tournée de tierce près de l'épaule gauche, en frappant l'épée de l'adversaire d'un coup sec avec la vôtre; sans vous arrêter, vous passez par dessus la pointe de la sienne, en froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre, la main toujours tournée de tierce.

La tierce et le contre de quarte (autre manière.)

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer brusquement l'avant-bras, en portant la main tournée de quarte près

de l'épaule droite, en frappant l'épée de l'adversaire d'un coup sec avec la vôtre; sans vous arrêter, vous passez par dessus la pointe de la sienne, en froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre, la main toujours tournée de quarte.

Le demi-cercle et prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, baisser la pointe de votre épée et saisir brusquement celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, en opposant l'épée et la pointe en dedans; aussitôt vous tournez la main de prime et vous la portez sur le front, au-dessus de l'œil gauche, la pointe de l'épée en dedans.

La prime et la quinte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, porter la main tournée de prime sur le front; au-dessus de l'œil gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; sans vous arrêter, vous passez par dessus la pointe de celle de l'adversaire, en frappant par le froissement, (en descendant le poignet,) le faible de son épée avec le fort de la vôtre, la main tournée toujours de tierce.

Le contre de quarte et le contre de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée, la main tournée de tierce, par dessous le bras de l'adversaire, en retirant brusquement l'avant-bras à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant un coup sec de votre épée sur la sienne; sans vous arrêter,

vous passez votre épée par dessus sa pointe, en parant tierce sur son faible avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce et le contre de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée, la main tournée de quarte, par dessous le bras de l'adversaire, en retirant brusquement l'avant-bras à la hauteur et près de l'épaule droite, en frappant un coup sec de votre épée sur la sienne; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en parant quarte sur son faible avec le fort de la vôtre.

Le contre de quarte et le contre de tierce.
(autre manière.)

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de tierce et l'opposant avec l'épée en dedans; aussitôt vous repassez votre épée par dessous son bras, en tournant la main de quarte et l'opposant avec l'épée en dehors.

Le contre de tierce et le contre de quarte
(autre manière.)

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et l'opposant avec l'épée en dehors; aussitôt vous repassez votre épée par dessous son bras, en tournant la main de tierce et l'opposant avec l'épée en dedans.

Le double contre de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de tierce et donnant un coup sec avec rapidité sur le faible de son épée avec le fort de la vôtre, en retirant le poignet; sans interrompre le mouvement, la vôtre passe par dessus sa pointe, et de nouveau vous la passez par dessous son bras, en tournant la main de tierce et l'opposant en dedans.

Le double contre de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne de dedans, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte et donnant un coup sec avec rapidité sur le faible de son épée avec le fort de la vôtre, en retirant le poignet; sans interrompre le mouvement, la vôtre passe par dessus sa pointe, et de nouveau vous passez la vôtre par dessous son bras, toujours la main de quarte, en l'opposant en dehors.

Le contre de quarte, prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de tierce, en retirant brusquement le poignet près de l'épaule gauche, et frappant un coup sec du fort de votre épée sur la sienne; sans interrompre le mouvement, vous passez votre épée près de la

tête, vous laissez tomber la pointe, et vous parez prime en frappant un petit coup sec, du bas en haut; puis, passant de nouveau votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce, le contre de prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous portez, en joignant votre épée à la sienne par une pression, votre poignet en dehors sans quitter l'épée; de suite vous tournez la main de prime, et vous la passez par dessous son épée en la portant aussitôt sur le front, près de l'œil gauche; puis vous passez votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant la sienne du faible au fort, avec le fort de la vôtre. (Le même coup se fait en parant la tierce.)

Les parades ci-dessus, quoique compliquées, s'emploient avec plus de facilité quand l'attaque est tirée par le coup droit, ou par le dégagement; mais si l'attaque se fait par plusieurs mouvemens; il faut attendre la finale. Elles frappent plusieurs fois l'épée de l'adversaire avec rapidité pour le mettre dans l'incertitude et l'empêcher d'entreprendre une nouvelle attaque étant fendu.

EXPLICATION DES RIPOSTES QUI DÉRIVENT DES PRINCIPALES, ET QUI NE DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES EXÉCUTER LORSQUE LE TIREUR SE RELÈVE.

Après la quarte par le battement, on peut riposter le coup droit, le coupé, la seconde et un tour d'épée.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tirer le coup droit, c'est-à-dire, revenir sur la ligne de la parade, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Cette riposte se fait sans s'arrêter.)

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de prime près du haut et du bas du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Cette riposte se fait sans s'arrêter.)

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de quarte par dessus la

pointe et par dessous le bras de l'adversaire avec élévation et opposition. (Cette riposte se fait sans s'arrêter.)

APRÈS LA TIERCE PAR LE BATTEMENT ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, tirer le coup droit, c'est-à-dire, revenir sur la ligne de la parade, et tournant la main de tierce, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de tierce, passer votre épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, la main toujours tournée de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne en dedans, avec élévation et opposition. (Cette riposte se fait sans s'arrêter.)

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, rendre la riposte, de l'endroit même de la position où l'épée à rencontré celle de l'adversaire, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le

haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime.

APRÈS LA QUARTE PAR OPPOSITION, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE, LE LIEMENT, LE COURONNEMENT ET LA TIERCE EN DESSOUS.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tirer le coup droit en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, passer l'épée par dessous celle de d'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne du dehors.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée près du haut et du bas du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, après la parade de quarte, tourner votre épée tout autour de celle de l'adversaire, en l'entraînant par une pression continuelle, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le couronnement.

Il faut, après la parade de quarte, retirer la main et l'épée de quarte, en la passant par dessus le sommet de la tête; aussitôt vous tournez la main de prime, et vous dirigez la pointe, en passant par dessus la pointe de celle de l'adversaire, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La tierce en dessous.

Il faut, après la parade de quarte, faire couler votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte; aussitôt vous tournez la main de tierce, et vous dirigez la pointe en passant par dessous son bras dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

APRÈS LA TIERCE PAR OPPOSITION ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, tirer droit en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de tierce, faire couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de tierce, aussitôt vous passez, en tournant la main de quarte, par-dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de tierce, retirer le poignet près de l'épaule droite ; vous faites passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la vôtre dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, laisser tomber la pointe de votre épée sous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime, sans que le poignet quitte sa position, et vous dirigez la

pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, retirer la main tournée de tierce près de l'épaule droite, en passant de suite votre épée par dessus la pointe et par dessous le bras de l'adversaire; et vous dirigez la pointe de la vôtre, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, après la parade de tierce, tourner de suite la main de tierce, en tournant votre épée tout autour de celle de l'adversaire, en l'entraînant par une pression continuelle; et vous dirigez la pointe de la vôtre, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

APRÈS LA QUINTE D'OPPOSITION, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT ET LE COUPÉ.

Le coup droit.

Il faut, en parant quinte, tourner la main de tierce, lever la pointe plus que le poignet, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quinte, passer votre poignet et votre épée par dessus, en tournant la main de quarte sans quitter celle de l'adversaire,

et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quinte, sans quitter l'épée de l'adversaire, tourner la main de quarte en retirant l'épée en arrière; de suite vous la passez par dessus sa pointe, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, sans élévation.

APRÈS LE DEMI-CERCLE D'OPPOSITION, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LA SECONDE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, en parant le demi-cercle, diriger la pointe de votre épée sans quitter celle de l'adversaire, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade du demi-cercle, diriger la pointe de votre épée en tournant la main de prime dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

On peut également tirer la seconde en passant le poignet, sans quitter l'épée de l'adversaire, par dessus la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, en parant le demi-cercle, entraîner avec votre épée celle de l'adversaire, et vous dirigez la

pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime. (Ce coup pour lors devient tierce.)

APRÈS LA QUARTE, L'ÉPÉE HORIZONTALE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE COURONNEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, diriger la pointe de votre épée en coulant le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, sans quitter son épée, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, passer l'épée par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime et retirant un peu le poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte retirer un peu le poignet en faisant passer votre épée près du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, retirer le poignet en faisant passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le bras de l'adversaire, en tournant

la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le couronnement.

Il faut, après la parade de quarte, descendre la main en la renversant de quarte sans abandonner l'épée de l'adversaire; votre épée pour lors vient en dehors. Sans vous arrêter, vous portez le poignet, en entraînant la sienne, à la hauteur du front; aussitôt vous passez l'épée et la main tournées de prime par dessus le sommet de la tête, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

APRÈS LA QUARTE, L'ÉPÉE VERTICALE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tourner la main de quarte, en laissant tomber la pointe de votre épée, et vous la dirigez, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne du dedans; mais si la parade est tierce, vous tirez le coup droit en tournant la main de prime.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, laisser tomber la pointe de l'épée en la passant par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime, et vous la dirigez, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne du dehors; mais si la parade est tierce, vous dégagez en tournant la main de quarte.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, retirer une idée le poignet et l'épée en arrière, de suite vous passez votre poignet sous l'épée de l'adversaire, et la vôtre par dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition; mais si la parade est tierce, vous coupez en dessous.

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, faire passer votre épée près de l'épaule gauche, puis tout le long du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition; mais si la parade est tierce, vous ne faites que tourner la main de prime.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, retirer un peu le poignet en faisant passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne du dedans; mais si la parade est tierce, le tour, se fait dans la ligne du dedans.

Le liement.

Il faut, après la parade de quarte, presser avec votre épée celle de l'adversaire, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dehors; mais si

la parade est tierce, vous la liez, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors.

APRÈS LA TIERCE, L'ÉPÉE OBLIQUE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE COUPÉ ET LA SECONDE.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, suivre avec votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de prime, en entraînant la sienne avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de tierce, passer l'épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors.

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, passer la main tournée de tierce par dessous l'épée de l'adversaire sans la quitter ; et sans vous arrêter, vous dirigez la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

OBSERVATION.

A chaque finale de quelque parade que ce soit, faite par plusieurs mouvemens qui se termineront par le froissement, battement ou opposition, soit l'épée horizontale, soit verticale ou oblique, les ripostes sont les mêmes que nous avons expliquées ci-dessus; par exemple, le contre de quarte par le froissement riposte la même chose que la parade simple de quarte. Il en est de même pour toutes les autres.

On peut également, à chacune des parades, faire précéder la riposte par quelque feinte que ce soit.

NOMS DES BOTTES QUE CHAQUE PARADE RENCONTRE.

La parade de quarte, soit par le froissement, soit par le battement ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

La parade de tierce, soit par le froissement, soit par le battement, ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dehors, par le coup droit, le dégagement, le coupé, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

La parade de prime, par son opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé et le liement, quand il se fait dans la ligne du dehors.

La parade de quinte, soit par le battement, ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le bas d'une des deux lignes, pare le coup droit, le dégagement, la seconde, le liement et la tierce en dessous.

La parade du demi-cercle, soit par le battement, ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le bas de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, la seconde, le liement et tierce en dessous.

La parade de quarte. L'épée, horizontale, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut et le bas de la ligne du dedans,

pare le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, et la tierce en dessous.

La parade de quarte ou de tierce. L'épée, verticale, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans l'une des deux lignes, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

La parade de tierce. L'épée, oblique, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut ou le bas de la ligne du dehors, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, de liement, la tierce en dessous et le couronnement.

La parade du contre de quarte, soit que l'épée passe par dessus ou par dessous la pointe de l'épée de l'adversaire, en la joignant, soit par le froissement, soit par le battement, ou par opposition, lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dehors, pare le coup droit, le dégagement, le coupé et le couronnement.

La parade du contre de tierce, soit que l'épée passe par dessous ou par dessus la pointe de l'épée de l'adversaire, en la joignant soit par le froissement, soit par le battement, ou par opposition, lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé et le couronnement.

N. B. Les contres rencontrent de même l'épée de l'adversaire, lorsque l'attaque est tirée dans la ligne opposée à celle de la parade simple. (*Voyez ci-dessus le contre de quarte et le contre de tierce.*)

BOTTES QU'IL FAUT EMPLOYER SELON LES DIFFÉRENS MOUVEMENS DE L'ADVERSAIRE, LORSQUE VOUS ÊTES FENDU SUR LUI, SOIT QU'IL APPRÊTE SON DÉPART OU QU'IL RESTE FENDU.

Étant fendu sur lui.

Lorsqu'il pare la quarte, sans riposter, et que son épée est opposée dans la ligne du dedans, on peut tirer par la reprise le coup droit, en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Lorsqu'il pare la tierce sans riposter, et que son épée est opposée dans la ligne du dehors, on peut tirer par la reprise le coup droit, en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

Lorsqu'il pare la prime sans riposter, et que son poignet est opposé dans la ligne du dedans, on peut tirer par la reprise le coup droit, en gagnant le faible de son épée, le dégagement, le coupé en dessous, la seconde et la tierce en dessous.

Lorsqu'il pare la quinte sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de quarte, le dégagement en forme de coupé, la seconde en retirant la main tournée de prime en passant votre épée par-dessus la pointe de son épée, et le liement.

Lorsqu'il pare le demi-cercle sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce, la seconde en passant le poignet et en tournant la main de prime par dessus

l'épée de l'adversaire, sans la quitter, et le lie-ment.

Lorsqu'il pare la quarte, l'épée horizontale, sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce; le dégagement se fait comme le coupé de quarte, aussi en tournant la main de prime, avec élévation, en retirant un peu le poignet, le coupé, en tournant la main de prime par un tour de poignet, et le couronnement.

Lorsqu'il pare la quarte, l'épée verticale, sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, la tierce en dessous, si la parade se fait dans le haut de la ligne, et le couronnement; mais si la parade est tierce, on tire le coup droit, la main tournée de quarte.

Lorsqu'il pare la tierce l'épée oblique, sans riposter, on peut tirer le coup droit par la reprise en tournant la main de quarte, le dégagement en tournant la main de prime, le coupé en tournant la main de quarte.

N. B. A toutes les parades formées de plusieurs mouvemens qui se termineront comme ci-dessus, et où l'adversaire ne rispostera pas, on peut tirer les mêmes bottes; on peut également faire la reprise en faisant des feintes.

SUR LES PRÉPARATIONS DE L'ADVERSAIRE.

Lorsqu'il marche en quarte, en écrasant l'épée, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de tierce, le dégagement en tournant la main

de prime, le coupé, en tournant la main de prime par un tour de poignet, et le couronnement.

Lorsqu'il marche en tierce, en écrasant l'épée, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de quarte le dégagement, le coupé, la seconde et le liement.

Lorsqu'il marche sans se couvrir, on peut l'arrêter par le coup droit, le dégagement, le coupé et la seconde.

Lorsqu'il marche couvert dans l'une des lignes, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la marche se fait dans la ligne du dedans, et en quarte lorsque la marche se fait dans celle du dehors; également par le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la marche se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il recule sur l'attaque, ou qu'il se relève du pied gauche, on peut tirer le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous.

Lorsque l'adversaire, en parant quarte d'opposition, vient corps à corps, celui qui supporte la marche et la parade doit aussitôt, en tournant la main de prime, passer son épée près du bas du corps, et porter avec la plus grande rapidité la main tournée de quarte sur l'épaule gauche, et il doit diriger la pointe de son épée dans le haut de la ligne du dehors.

Il peut également, sur la même position, passer l'épée par-dessus la pointe de la sienne et près du haut et du bas du corps, en tournant la main de prime, puis revenir avec la plus grande rapidité passer le poignet et l'épée par dessus la tête

par le couronnement. On le fait aussi dans la ligne de tierce.

Lorsque l'adversaire attaque, en se fendant dans le haut de la ligne, on peut l'arrêter en dessous, par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous ; et s'il attaque dans le bas sans se couvrir, on l'arrête par le coup droit.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de dégagé, on peut prendre le tems par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement; et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de coupé, on peut prendre le tems par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement ; et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de seconde, on peut prendre le tems par le coup droit et le liement.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte d'un tour d'épée, on peut prendre le tems par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans, et de quarte, lorsqu'elle se fait dans ligne du dehors, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte du liement, on peut prendre le tems par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans, et en quarte lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors, le dégagement, le

coupé, la seconde, un tour d'épée, et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de droite en dessous, on peut prendre le tems par le coup droit et le liement.

Lorsqu'il apprête l'attaque par le battement, on peut prendre le tems par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque le battement se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'il se fait dans la ligne du dehors; le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque le battement se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la pression, on peut prendre le tems par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la pression se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors; le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la pression se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par le froissement, on peut prendre le tems par le coup droit en tournant la main de tierce, lorsque le froissement se fait dans la ligne du dedans; le dégagement, le coupé, la seconde et la tierce en dessous, lorsque le froissement se fait dans la ligne du dehors.

Lorsqu'il apprête l'attaque par l'engagement, on peut prendre le tems par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque l'engagement se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'il se fait dans la ligne du dehors; le dégagement, le coupé,

la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque l'engagement se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par des changemens, on peut prendre le tems par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce de dessous.

N. B. Les préparations ci-dessus s'appliquent aussi bien dans la ligne du dedans que dans celle du dehors. On peut aussi prendre le tems en faisant précéder la botte par des feintes.

LORSQU'IL RESTE FENDU.

Lorsqu'il est fendu, et qu'il presse l'épée en quarte contre la vôtre sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé la main tournée de prime par un tour du poignet, la seconde, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Mais s'il engage dans le même moment son épée en tierce, on peut tirer le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement.

Lorsqu'il est fendu, et qu'il presse l'épée en tierce contre la vôtre sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement.

Mais s'il engage dans le même moment son épée en quarte, on peut tirer le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Lorsqu'il est fendu, et que son épée reste dans la

La feinte de dégagé en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous faites passer l'épée par dessous le poignet de l'adversaire, en tendant presque le bras, et tournant la main de quarte. Ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

La feinte de dégagé en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous faites passer l'épée par dessous le poignet de l'adversaire; en tendant presque le bras, et tournant la main de tierce. Ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce, ou du contre de quarte.

La feinte de coupé en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer l'épée en tournant la main de quarte, par dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis vous menacez le coup par l'extension du bras. Ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

La feinte de coupé en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer l'épée en tournant la main de

tierce, par dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis vous menacez le corps par l'extension du bras. Ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte.

La feinte de seconde en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle de l'adversaire; sans vous arrêter, vous tournez la main de prime, et vous menacez de votre pointe le bas de la ligne de tierce. Ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quinte ou du contre du demi-cercle.

On fait également la même feinte étant engagé dans le haut de la ligne du dedans; il faut passer votre épée près du haut et du bas de votre corps, en tournant la main de prime, et vous menacez le coup dans le bas de la ligne du dedans; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle ou du contre de quinte.

La feinte d'un tour d'épée en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce; ensuite vous retirez une idée le poignet et vous faites passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le poignet de l'adversaire, le bras presque tendu, la main tournée de quarte, et la pointe de l'épée vis-à-vis ses yeux : ce mouvement l'oblige à la parade de tierce et de quarte, ou à la parade de tierce et contre de tierce.

La feinte d'un tour d'épée en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer votre épée par dessus la pointe et par dessous le poignet de l'adversaire, le bras presque tendu, la main tournée de quarte, et la pointe de l'épée vis-à-vis ses yeux. Ce mouvement l'oblige à la parade de quarte et de tierce, ou à la parade de quarte et contre de quarte.

La feinte du liement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de quarte, et vous faites faire à votre épée un tour en entraînant, par une pression continuelle, celle de l'adversaire dans la même position du départ, en tournant la main de tierce, la pointe de l'épée un peu haute. Ce mouvement oblige l'adversaire à presser son épée en quarte, ou à parer le contre de tierce.

La feinte du liement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de tierce, et vous faites faire à votre épée un tour en entraînant, par une pression continuelle, celle de l'adversaire dans la même position du départ, en tournant la main de quarte, la pointe de l'épée un peu haute. Ce mouvement oblige l'adversaire à presser son épée en tierce, ou à parer le contre de quarte.

Le battement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous quittez l'épée de l'adversaire, et vous portez la vôtre une idée par côté, aussitôt vous frappez un coup sec plus ou moins fort, avec le faible de votre épée sur le fort de la sienne, en avançant un peu l'avant-bras. Ce mouvement l'oblige à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

Le battement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous quittez l'épée de l'adversaire, et vous portez la vôtre une idée par côté, aussitôt vous frappez un coup sec, plus ou moins fort, avec le faible de votre épée sur le fort de la sienne, en avançant un peu l'avant-bras. Ce mouvement l'oblige à la parade de tierce ou du contre de quarte.

La pression en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de tierce en pressant l'épée de l'adversaire plus ou moins fort; ce mouvement l'oblige à presser votre épée en quarte, ou à prendre le contre de tierce. (On l'appelle vulgairement *feinte de flanconnade.*)

La pression en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte

et la tierce, ensuite vous tournez la main de quarte, en pressant l'épée de l'adversaire plus ou moins fort. Ce mouvement l'oblige à presser la vôtre en tierce, ou à prendre le contre de quarte.

Le froissement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la tierce et la quarte, ensuite vous retirez votre épée en tournant la main de quarte, en retirant une idée l'avant-bras, et entr'ouvrant les trois derniers doigts; sans vous arrêter, vous frappez le faible de son épée. Ce mouvement l'oblige à revenir à la parade de quarte ou du contre de tierce.

Le froissement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez votre épée en tournant la main de tierce, et retirant une idée l'avant-bras, et entr'ouvrant les trois derniers doigts; sans vous arrêter vous frappez le faible de son épée. Ce mouvement l'oblige à revenir à la parade de tierce ou du contre de quarte.

L'engagement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la tierce et la quarte, ensuite vous changez votre épée en tournant la main de tierce, et vous l'opposez, en la joignant à celle de l'adversaire, en dedans, en faisant un appel du pied droit. Ce mouvement oblige l'adversaire à presser votre épée en quarte ou à prendre le contre de tierce.

L'engagement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée en tournant la main de quarte, et vous l'opposez, en la joignant à celle de l'adversaire, en dehors, en faisant un appel du pied droit. Ce mouvement oblige l'adversaire à presser votre épée en tierce ou à prendre le contre de quarte.

Le changement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée sans joindre celle de l'adversaire, la main dans la même position; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte ou du contre de tierce.

Le changement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée sans joindre celle de l'adversaire, la main dans la même position. Ce mouvement l'oblige à la parade de tierce ou du contre de quarte.

PARADES LIÉES AVEC LES BOTTES, A NE FORMER QU'UN SEUL MOUVEMENT, QUE L'ON EMPLOIE POUR PRENDRE LE COUP D'ARRÊT.

Le coup d'arrêt de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber la pointe de l'épée en

tournant la main de quarte, avec élévation et opposition. On le prend également la main tournée de prime.

Le coup d'arrêt de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, tourner la main de prime, avec élévation et opposition. On le prend également, soit la main tournée de tierce, soit de quarte.

Le coup d'arrêt par le coupé.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, retirer votre épée en arrière en donnant un coup sec sur celle de l'adversaire, en passant, sans s'arrêter, par dessus sa pointe, la main tournée de quarte. Si l'attaque se fait dans la ligne du dehors, il faut prendre la parade de tierce, et le contre de tierce si elle se fait dans celle du dedans. On fait également le coupé lorsque l'attaque se fait dans la ligne du dedans, en parant prime, en tournant, sans s'arrêter, la main de quarte, et passant l'épée près du bas et du haut du corps.

Le coup d'arrêt par la seconde.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut d'une des deux lignes, retirer l'épée en arrière en donnant un coup sec sur l'épée de l'adversaire, en passant, sans arrêter la vôtre, par dessus la pointe et par dessous la sienne, la main tournée de prime. Si l'attaque se fait dans la ligne du dedans, il faut prendre la parade de quarte, et le contre de quarte si elle se fait dans celle du dehors. On peut faire le même mouvement en tournant la

main de quarte : ce coup pour lors se nomme un *tour d'épée.*

Le coup d'arrêt par le liement.

Il faut, sur le coup tiré par le coup droit dans le haut d'une des deux lignes, tourner tout autour de l'épée de l'adversaire, en tournant la main de tierce si l'attaque se fait dans la ligne du dedans, et en quarte si elle se fait dans la ligne du dehors; et, si l'adversaire fait son attaque en dehors par le liement, il faut de suite tourner la main de tierce et descendre le bras dans toute sa longueur, en levant la pointe de l'épée plus que le poignet, le poignet un peu en avant.

Le coup d'arrêt par le couronnement de quarte.

Il faut, sur le coup tiré par le coup droit dans le haut de la ligne du dehors, aller au-devant du coup en tendant le bras et tournant la main de tierce; sans s'arrêter, vous faites passer votre épée en tournant la main de quarte par dessus la tête, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans.

Le coup d'arrêt par le couronnement de tierce.

Il faut, sur le coup tiré par le coup droit, dans le haut de la ligne du dedans, aller au-devant du coup en tendant le bras et tournant la main de quarte; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée, en tournant la main de prime par dessus la tête, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors.

Sur les feintes, celui qui s'oblige à la parade

doit prendre, lorsque la feinte se fait dans le haut des lignes, la parade de quarte ou contre de tierce, ou bien tierce ou le contre de quarte; et, si la feinte se fait dans le bas des lignes, on doit prendre la parade de demi-cercle ou contre de quinte, ou bien quinte ou contre de demi-cercle.

Pour bien concevoir l'exécution des bottes, parades, ripostes et feintes, il faut avoir le fleuret à la main, par ce moyen on se rendra plus facilement compte de ce que l'on fait.

PARADES TROMPÉES PAR LA FEINTE ET LA BOTTE, FORMANT DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS.

N° 1. La feinte de droite en quarte et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite tirer droit en tournant la main de quarte, en faisant couler votre épée le long de la sienne, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous retirez un peu la main tournée de quarte, à la hauteur de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt vous tirez droit, soit en tournant la main de quarte, soit en prime, dans la haut de la ligne de tierce. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, changer votre épée de ligne, en passant par dessous son poignet,

soit la main tournée de quarte, soit en prime, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne de tierce. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous changez votre épée de ligne en passant par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, porter la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de tierce par dessus sa pointe, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte, par dessus sa pointe, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de tierce.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer le poignet et la pointe de votre épée en arrière; sans vous arrêter, vous la faites passer en tournant la main de prime près du corps, et vous dirigez la

pointe dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous laissez tomber la pointe de votre épée sous son poignet, en tournant la main de prime, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer votre épée par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, la main toujours tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte et trompe la tierce.

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous passez de suite votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de tierce et trompe la quarte.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, faire faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main tournée de quarte, dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce,

vous faites faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre, soit la main tournée de quarte, soit de prime, dans le haut de la ligne de tierce; avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

N° 2. La feinte de droite en tierce et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite tirer droit, soit la main tournée de quarte, soit de prime, en faisant couler votre épée le long de la sienne, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous retirez un peu la main tournée de tierce à la hauteur de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; aussitôt vous tirez droit, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite changer votre épée de ligne en passant par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous changez votre épée de ligne en passant

par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de quarte par dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez la main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de tierce par dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, laisser tomber la pointe de votre épée sous son poignet, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous retirez de suite le poignet et la pointe de votre épée en arrière; sans vous arrêter, vous la faites passer, en tournant la main de prime, près du

haut et du bas du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, passer votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, en tournant la main soit en quarte, soit en prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce et trompe la quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous passez de suite votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade du contre de quarte et trompe la tierce.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, faire faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous faites faire de suite un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut

de la ligne de quarte, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

N° 3. La feinte de dégagé en quarte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée une seconde fois par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte. On le nomme vulgairement *une-deux*.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée une seconde fois par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet, la main de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus la pointe de la sienne en tournant la main de tierce, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa

pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et la pointe de l'épée en arrière ; sans vous arrêter, vous la passez en tournant la main de prime près du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée en tournant la main de prime sous son bras, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite l'épée, la pointe en l'air, en passant, sans vous arrêter, par dessus sa pointe et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez votre épée, la pointe en l'air, en la passant, sans vous arrêter, par dessus sa pointe et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec

élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce et quarte.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire parc quarte, saisir de suite son épée en retirant un peu le bras, et sans vous arrêter, vous faites un tour avec votre épée en entraînant la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, en tournant tout autour et en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

N° 4. La feinte de dégagé en tierce et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée une seconde fois par dessous son poignet, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce; on le nomme vulgairement *une-deux.*)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous passez de suite votre épée une seconde fois par dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec éléva-

tion et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite votre épée en tournant la main de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche ; sans vous arrêter, vous la passez par dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez la main tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de tierce par dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, laisser tomber la pointe de votre épée en tournant la main de prime sous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main tournée de prime en arrière, et vous passez, sans vous arrêter, l'épée près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite un peu le poignet et la pointe de l'épée en arrière; et vous la passez, sans vous arrêter, par-dessus sa pointe et par dessous son bras, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée en arrière, et vous la passez, sans vous arrêter, par dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous la dirigez en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir de suite son épée avec la vôtre, en retirant un peu le poignet; sans vous arrêter, vous tournez la vôtre tout autour de la sienne par une pression continuelle, en tournant la main soit de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre en retirant un peu le poignet; sans vous arrêter, vous tournez votre épée tout autour de la sienne, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de

quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

N° 5. La feinte de coupé en quarte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée par dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée par dessous son bras en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, porter de suite le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, la main de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de tierce, et vous la dirigez dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous la dirigez dans le haut de la ligne du de-

dans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite un peu le poignet et la pointe de l'épée ; sans vous arrêter, vous la passez en tournant la main de prime près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber, en tournant la main de prime, la pointe sous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer un peu le poignet et la pointe de votre épée, en la passant, sans vous arrêter, par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée, et vous la passez sans vous arrêter, par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, soit la main tournée de quarte, soit

de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe le contre de quarte et la tierce.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite saisir son épée avec la vôtre, et sans vous arrêter, vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne, et vous dirigez votre pointe, en tournant la main de quarte, dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et sans vous arrêter, vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

N° 6. La feinte de coupé en tierce et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, passer de suite votre épée en tournant la main de quarte par dessus son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par dessous son

bras, soit en tournant la main de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter de suite votre poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, la main tournée de quarte; et vous passez, sans vous arrêter, votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare la tierce, de suite laisser tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, par dessous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée; sans vous arrêter, vous la faites

passer en tournant la main de prime près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu le poignet et la pointe de l'épée en arrière; et sans vous arrêter, vous la passez par dessus la sienne et par dessous son bras, soit la main tournée de quarte ou de prime, et vous la dirigez dans le haut de ligne de la tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée; et sans vous arrêter, vous la passez par dessus la pointe de la sienne, et vous la dirigez dans le bas de la ligne du dedans, la main tournée de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite, avec votre épée, saisir la sienne, et vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant son épée, par une pression continuelle, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et

bras, soit en tournant la main de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter de suite votre poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, la main tournée de quarte; et vous passez, sans vous arrêter, votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare la tierce, de suite laisser tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, par dessous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée; sans vous arrêter, vous la faites

passer en tournant la main de prime près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu le poignet et la pointe de l'épée en arrière; et sans vous arrêter, vous la passez par dessus la sienne et par dessous son bras, soit la main tournée de quarte ou de prime, et vous la dirigez dans le haut de ligne de la tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée; et sans vous arrêter, vous la passez par dessus la pointe de la sienne, et vous la dirigez dans le bas de la ligne du dedans, la main tournée de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite, avec votre épée, saisir la sienne, et vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant son épée, par une pression continuelle, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et

vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne, par une pression continuelle, dans le bas de la ligne du dedans, la main tournée de quarte, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

Nº 7. *La feinte de seconde en quarte et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne de tierce. (Ce coup trompe la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne de quarte. (Ce coup trompe la parade du contre de quinte.).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et vous faites passer votre épée en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et op-

position. (Ce coup trompe la parade du contre de quinte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet et l'épée près du corps, la pointe en bas, la main toujours en prime; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du demi-cercle.)

Mais, si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et l'épée comme ci-dessus, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de contre de quinte.)

N°. 8. La feinte de seconde en tierce et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade de quinte.)

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de demi-cercle.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, retirer de suite le poignet; et vous faites passer votre épée, en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quinte.)

Mais, si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous retirez le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de demi-cercle.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, retirer de suite le poignet et l'épée près du corps, la pointe en bas, la main toujours en prime; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le bas de ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quinte.)

Mais, si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous retirez le poignet et l'épée près du corps comme ci-dessus, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de demi-cercle.)

N. 9. *La feinte d'un tour d'épée en quarte et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer le poignet, en tournant la main de tierce, à la hauteur de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe en coulant le long de son épée en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez un peu le poignet, et vous l'opposez en dehors, la main toujours de quarte, la pointe presque en l'air; aussitôt vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer de suite votre épée par dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée sous son bras, la main toujours de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte, par dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet en passant, sans vous arrêter, en tournant la main de prime, l'épée près du haut du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée, en tournant la main de prime, sous son bras, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même feinte et le tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet, et vous faites passer sans vous arrêter vôtre épée par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez le poignet et vous faites passer, sans vous arrêter, votre épée par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte.

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite un peu le poignet, en saisissant son épée avec la vôtre; sans vous arrêter, vous faites faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce; de suite vous saisissez, en retirant un peu le poignet, son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez par une pression continuelle, soit en tournant la main de quarte, soit de tierce, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.

N° 10 La feinte d'un tour d'épée en tierce et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer le poignet à la hauteur de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet à la hauteur de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans, la main tournée de tierce; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée par dessous son bras, et vous dirigez la pointe, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous faites passer votre épée par-dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. Ce coup trompe la parade du contre de quarte et tierce.)

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche ; l'épée et la pointe opposées, la main tournée de tierce en dedans; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe de la vôtre, en passant par dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de tierce, par dessus la pointe de la sienne, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite laisser tomber, en tournant la main de prime, la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main, tournée de quarte, un peu en arrière, et vous passez votre épée près du corps, en dirigeant la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu la main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter,

vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son bras, et vous dirigez la vôtre, soit en tournant la main de quarte, soit de prime, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et la quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main, tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe deux fois le contre de quarte.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir de suite son épée avec la vôtre, et lui faire faire un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre, soit la main tournée de quarte, soit de prime, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous dirigez la pointe de la vôtre, en entraînant la sienne, en tournant la main de quarte dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

N°. 11. *La feinte du liement* produit les mêmes coups et trompe les même parades que la feinte de droite. (*Voyez le produit de la feinte de droite, page 99.*

N° 12. *Le battement en quarte et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite tourner la main de quarte, avec élévation et opposition, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Le même battement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée par dessous son bras, et vous diriger la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte; on l'appelle vulgairement *faux battement.*)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même battement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer votre main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe

opposées en dehors ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez la main, tournée de tierce, à la hauteur, et près de l'épaule gauche ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même battement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite votre poignet et la pointe de l'épée en arrière ; sans vous arrêter, vous la faites passer, en tournant la main de prime, près du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber, en tournant la main de prime, votre pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même battement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite votre poignet et votre épée en arrière, à la hauteur de l'épaule droite ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par

dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et la tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez votre poignet et votre épée en arrière à la hauteur de l'épaule droite ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre, soit la main tournée de quarte, soit de tierce, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte.)

Le même battement et le liement.

Il faut, si l'aversaire pare quarte, saisir de suite son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez, par une pression continuelle dans le bas de la ligne du dedans, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition. Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez, par une pression continuelle, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

N° 13. *Le battement en tierce et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe

dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'aversaire prend le contre de quarte, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

Le même battement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée par dessous son poignet, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce; on l'appelle vulgairement *faux battement.*)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même battement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite la main et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, tournées de tierce; sans vous arrêter, vous passez l'épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte de suite vous retirez la main tournée de quarte,

et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même battement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite laisser tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez votre poignet et votre pointe en arrière, et, sans vous arrêter, vous passez l'épée près du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même battement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez l'épée par dessus la pointe et par dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce et de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter,

vous passez l'épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce.)

Le même battement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite saisir son épée avec la vôtre, en l'entraînant, par une pression continuelle, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, en l'entraînant, par une pression continuelle, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

N° 15. *La pression en quarte et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, diriger la pointe, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, sans quitter son épée, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

La même pression et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, la passer par dessous son bras, et vous di-

rigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée par dessous son poignet en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même pression et le coupé.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre l'épée, la porter de suite à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte par dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même pression et la seconde.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, retirer de suite le poignet et l'épée près de l'épaule gauche; sans vous arrêter vous passez votre épée près du haut du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le

bas de la ligne du dehors avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

La même pression et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en quarte, retirer de suite le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte, par dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de quarte et trompe la tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte.)

La même pression et le liement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en quarte, la repasser de nouveau, en lui faisant faire, avec votre épée, un tour sans la quitter, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la

ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous faites un tour en entraînant la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

Nº 15. La presion en tierce et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, diriger la pointe de votre épée dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous dirigez la pointe de l'épée, en opposant, avec élévation et opposition, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

La même pression et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, passer de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, avec opposition et élévation, dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de

quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même pression et le coupé.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, retirer de suite le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main tournée de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même pression et la seconde.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, laisser tomber de suite, en tournant la main de prime, la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. Ce coup subtilise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous la faites passer près du corps, et vous dirigez la pointe dans le

bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

La même pression et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, retirer de suite, la main tournée en quarte, un peu en arrière, la pointe de l'épée en l'air, sans vous arrêter, vous la faites passer par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras; et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup subtilise la parade de tierce et trompe la quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main et l'épée en arrière, la pointe en l'air; sans vous arrêter, vous la faites passer par dessus la pointe de la sienne et par dessous son bras, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte.)

La même pression et le liement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, presser son épée de nouveau en lui faisant faire avec la vôtre, un tour sans la quitter, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez, en tournant la main de quarte,

dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du concontre de quarte.)

N 16 Le froissement en quarte et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite diriger la pointe de l'épée en opposant la main de quarte, avec élévation, dans le haut de la ligne du dedans. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous dirigez la pointe de l'épée en opposant la main tournée de quarte, avec élévation, dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

Le même froissement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer de suite votre épée par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous faites passer votre épée par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même froissement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite porter le poignet à la hauteur et près de l'épaule

droite, l'épée opposée en dehors, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée opposée en dedans, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même froissement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et l'épée en arrière, la pointe en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée près du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de tierce.)

Le même froissement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer un peu le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous faites passez votre épée

par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de quarte et tierce.)

Le même froissement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, saisir avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez, par une pression continuelle, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez, par une pression continuelle, avec opposition et élévation, soit la main tournée de quarte, soit de tierce, dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

N°. 17. *Le froissement en tierce et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite diriger la pointe de votre épée dans le haut de la ligne du dehors, la main toujours de tierce, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous dirigez la pointe de votre épée, en opposant avec élévation, en tournant la main de quarte dans la ligne du dedans, et vous dirigez la pointe dans le haut de la même ligne. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

Le même froissement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, passer de suite votre épée par dessous la sienne, en tournant

la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même froissement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter de suite le poignet et l'épée opposée en dedans, à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main toujours de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez le poignet et l'épée opposée en dehors, à la hauteur et près de l'épaule droite, la main tournée de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même froissement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite laisser tomber la pointe de votre épée, en tournant

la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et l'épée; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte.)

Le même froissement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite un peu le poignet, en tournant la main de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade de tierce et de quarte.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet en arrière, la main tournée de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par dessus sa pointe et par dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce.)

Le même froissement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez par une pression continuelle dans le haut de la ligne du

dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade de tierce.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, en tournant la main de quarte, et vous l'entraînez par une pression dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.

N. B. Après les froissemens, pour l'exécution des autres coups, hormis le coup droit, celui qui fait le froissement doit attendre que l'épée de l'adversaire revienne pour rejoindre la sienne, soit par la parade simple, soit par le contre.

On exécute aussi bien les mêmes coups et on trompe les mêmes parades aux engagemens et changemens, lorsqu'ils sont faits par la pression ou par la feinte de dégagé

N°. 18. Feinte de droite en dessous en quarte et le coup droit.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, tourner la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quinte.)

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, passer, en tournant la main de tierce, par dessus son

poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre sous son bras dans la ligne du dehors, avec opposition. (Ce coup trompe la parade du demi-cercle.)

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer la main tournée de prime, la pointe basse sur le téton gauche, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec opposition. (Ce coup trompe la parade de demi-cercle.

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez la main tournée de prime, la pointe basse sur le téton gauche, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup trompe la parade du contre de quinte.)

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, supporter son épée sur la vôtre, aussitôt vous dirigez la pointe de la vôtre en entrainant la sienne dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous employez les mêmes moyens que ci-dessus, et vous dirigez la pointe, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition. (Ce coup maîtrise la parade du contre de quinte.)

Toutes les fois que l'on voudra, après quelque feinte que ce soit, tirer le coup droit, il faut, après la feinte, venir rejoindre l'épée de l'adversaire.

Nous n'expliquerons plus la manière de faire les feintes et les bottes, vu que nous l'avons suffisamment expliquée dans tout ce qui précède; nous ne ferons seulement que les désigner par leurs noms, ainsi que les parades trompées.

DÉMONSTRATION GÉNÉRALE PAR DEMANDES ET RÉPONSES.

D. Avant de me faire connaître votre manière de démontrer, donnez-moi quelques observations sur les listes des coups et de ce qui en dépend.

R. Il faut bien se pénétrer de ce que nous avons dit : tous les coups possibles dans les armes sont renfermés dans deux lignes, de quelque manière qu'on les exécute et que la main soit tournée; c'est pourquoi nous avons expliqué tous les coups d'un mouvement, et nous les faisons suivre de deux, trois, quatre et cinq mouvemens, à la suite de la leçon. Dans l'explication détaillée des coups et des parades, le maître trouvera une grande facilité pour la démonstration; et, après avoir fait connaître à ses élèves successivement les coups de un, de deux, trois, quatre et cinq mouvemens, en les faisant exécuter, il n'aura plus besoin que de corriger les fautes qu'ils seraient dans le cas de faire, et les mauvaises habitudes qu'ils contracteraient : alors ils seront en état d'analyser et d'expliquer tous les coups qu'ils feront.

D. Comment peut-on trouver les coups qui se trouvent sur la liste sous une dénomination différente de la vôtre ?

R. Pour se rendre compte d'un coup et des parades qu'il trompe, il faut voir la liste des coups, en observant si celui que vous demandez se com-

pose de deux, trois, quatre et cinq mouvemens : les noms usités n'étant pas toujours les mêmes que ceux qui sont sur la liste, pour ne pas éprouver une longue recherche, vous compterez tous les mouvemens de votre coup, et vous en trouverez le nom dans la parade trompée.

D. Quel moyen faut-il employer pour cela ?

R. Si, étant engagé en quarte, je fais la feinte de dégagé et le dégagement, ce coup trompe la tierce, et alors on le nomme vulgairement *une-deux ;* mais sur la liste il se trouve sous le nom de *feinte*, de *dégagé* et le *dégagement*, c'est-à-dire que son nom se forme de ceux de deux mouvemens dont il est composé ; mais si l'adversaire prend sur la même feinte le contre de quarte, et qu'on trompe cette parade par un dégagement, ce coup, bien que différent du précédent, est encore feinte de dégagé et le dégagement, mais il cesse d'être ce que l'on nomme *une-deux*. Lorsqu'on veut, dans la démonstration, distinguer ces deux coups, on peut, pour le premier, dire feinte de dégagé, trompez tierce par le dégagement ; et sur le second feinte de dégagé, trompez le contre de quarte par le dégagement ; ou bien, trompez tierce par la feinte de dégagé et le dégagement ; ou trompez le contre de quarte par la feinte de dégagé et le dégagement. Dans la ligne de tierce il en sera de même, la feinte de dégagé et le dégagement sera ce qu'on appelle *une-deux*, lorsque l'adversaire parera quarte sur la feinte ; mais ce ne sera plus une-deux s'il pare le contre de tierce.

D. Donnez-moi une connaissance des contres.

R. Si, étant engagé en quarte, vous faites feinte de dégagé, et que l'adversaire prenne le contre

de quarte, que vous évitiez sa parade en faisant encore feinte de dégagé, sur laquelle l'adversaire prenne encore le contre de quarte, et que vous l'évitiez en dégageant, vous aurez trompé deux fois contre de quarte. Plusieurs tireurs appellent ce coup *deux tours-d'épée et dégagé*, parce que les deux épées semblent tourner l'une autour de l'autre; mais, en décomposant chacun des mouvemens que l'on exécute, on voit que ce sont deux feintes de dégagé et le dégagement : on dit également deux tours d'épée quand on fait feinte de dégagé et le dégagement, quand l'adversaire prend un contre.

D. Il faut donc, quand on veut trouver tel coup que ce soit, savoir de combien de mouvemens il se compose?

R. Oui, il faudra voir de combien de mouvemens il est composé, et quels sont ces mouvemens; ou bien les chercher par les noms des parades trompées; et on pourra prendre les noms des feintes et la botte qui composent l'attaque; ou par les parades trompées. Pour faciliter la recherche de quelques coups dont les noms sont usités dans les armes, j'ai placé, à la suite des listes générales, une liste composée de tous les noms qui sont en usage; j'ai, autant que possible, réuni les coups les plus faciles, et les ai classés suivant le nombre de mouvemens qui les composent; j'ai également supposé les parades les plus simples.

D. Comment doit-on faire les feintes?

R. Il faut observer que la première feinte ne soit pas, en général, aussi prononcée que les dernières, mais qu'elles se fassent par gradation, et que la dernière soit bien prononcée et plus menaçante que les précédentes.

Pour bien concevoir l'exécution des bottes, feintes, parades et ripostes, il faut avoir le fleuret à la main : par ce moyen, on se rendra plus facilement compte de ce que l'on fait.

D. Expliquez-moi votre première leçon.

R. Ayant donné les principes généraux sur les bottes, les feintes, parades, ripostes et reprises-de-main, ainsi que sur la marche, la feinte et se relever, je passe aux explications détaillées des coups et des parades, ensuite à celles de deux, trois, quatre et cinq mouvemens.

J'observerai, avant d'entrer en explication sur les bottes et parades, que l'on doit, à chaque coup tiré, de même qu'en se relevant, employer les règles indiquées ci-dessus par les principes qui consistent, savoir : dans l'offensive, à se fendre avec toute la rapidité possible; et dans la défensive, à se relever en parant, quand l'épée est menaçante. L'on doit aussi, dans l'engagement de quarte ou de tierce, avoir l'épée opposée en dedans pour la ligne de quarte, et en dehors pour celle de tierce.

D. Avant de faire connaître à votre élève les parades, les bottes et les feintes, comment doit-il être placé dans la première position, puis se mettre en garde?

R. L'élève doit avoir le fleuret dans la main droite, la lame tournée obliquement, la pointe basse et la main tombant naturellement près de la cuisse droite, les ongles en dessous, c'est-à-dire *de tierce;* le talon gauche contre la cheville droite, la main gauche entr'ouverte et pendante sur la cuisse gauche, les jarrêts tendus sans roideur ; la tête haute, libre et en face de l'adversaire; les épaules tombantes. On lui fait d'abord élever les

deux mains en même tems à la hauteur du sommet de la tête ; la main droite fait passer, en parcourant un demi-cercle, l'épée près du corps ; la gauche dans le même moment, passe plus près du corps que la droite ; de suite et sans s'arrêter, la droite vient se placer, les ongles en l'air, à la hauteur du téton droit, le bras demi-tendu et la pointe du fleuret en face des yeux de l'adversaire, pendant que la gauche va se fixer en arrière, presque ouverte, à la hauteur de l'oreille gauche, le bras formant une ligne courbe de la main à l'épaule. En même tems le pied droit doit se porter en avant, à une certaine distance du gauche, en faisant un appel et en pliant les deux jarrets, de manière que le corps porte également sur les deux jambes, et que le genou gauche soit verticalement au-dessus de la pointe du pied ; de cette manière, on se trouve mieux disposé à l'offensive et à la défensive, à marcher sans enlever le haut du corps, à rompre sans le porter en avant, à se fendre avec plus de rapidité et de fermeté, et à tromper avec facilité, par des feintes, l'épée de l'adversaire.

D. Après avoir pris cette position, que doit faire l'élève ?

R. On le fait marcher et reculer plusieurs fois, en lui faisant tourner la main de tierce et de quarte chaque fois qu'il marche ou qu'il recule ; ensuite on le fait se fendre et se relever.

D. Comment doit-on le faire se fendre ?

R. Il faut lui faire tendre le bras droit, en levant le poignet aussi haut que possible. Laissant la pointe de l'épée toujours dans la même place, il doit entr'ouvrir les trois derniers doigts sans lâcher la monture, en portant le haut du corps en avant ;

la main gauche doit descendre près de la cuisse gauche, les ongles en bas, si sa main droite est tournée de quarte et en l'air. Si sa main droite est tournée de tierce et en bas, le jarret gauche doit alors produire toute son extension, sans que les pieds bougent de place ; ensuite vous lui faites reprendre sa première position, en lui faisant plier le jarret gauche, descendre la main droite, et lever la gauche.

D. Quand il est parvenu à bien exécuter ces mouvemens, que fait-il ensuite ?

R. On lui fait porter le pied droit en avant, à une distance égale de la position de la garde, en faisant un appel, et gagnant, par la hauteur du poignet, ce que le haut du corps perd par l'effet de la feinte. Le corps, alors, se trouve dans tout son aplomb, en ce que le genou droit est verticalement au-dessus du coude-pied, le tout doit se faire avec le premier mouvement de la demi-alonge, en y mettant toute la vivacité possible.

D. Quand il est bien exercé à ce mouvement, que fait-il ensuite ?

R. On le fait se fendre et se relever plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il ait conçu et exécuté ce mouvement avec facilité ; puis parer quarte, tierce, demi-cercle, quinte et prime, et puis encore tierce, ce qui lui fait reprendre sa première position en engageant l'épée en quarte. Viennent ensuite les coups droits, les dégagemens, les élévations et oppositions en quarte et en tierce, ce qui forme la base cet art.

D. A présent que l'élève sait marcher, rompre, se fendre et se relever, tirer les coups droits, les dégagemens en tierce et en quarte avec élévation

et opposition, faites-moi connaître en combien de leçons vous divisez l'enseignement ?

R. En trois leçons : la première est, *parades et ripostes;* la seconde est, *préparations et la botte;* et la troisième, *des feintes et la botte.*

D. Faites-moi connaître votre première, seconde et troisième leçon.

R. Avant d'entrer en explication sur les trois leçons, observons que le maître doit bien faire attention à ce que l'élève lève et oppose la main et l'épée du côté où il porte la botte ; que la riposte du coup droit doit se rendre telle qu'on a rencontré le fer de l'adversaire, c'est-à-dire que, si la parade, par le froissement, se fait la main tournée de tierce, la riposte du coup droit doit se rendre dans cette même position; il en sera de même pour la parade de quarte; mais si, après la parade, il change de ligne en ripostant, la main doit aussi changer de position : tous ces moyens sont de la plus grande importance.

D. Passons maintenant à la première leçon, et faites-moi connaître comment on doit l'enseigner.

PREMIÈRE LEÇON.

R. Le maître présente l'épée à son élève dans la ligne du dedans, en simulacre d'attaque, et lui dit :

1° Parez quarte par le froissement, tirez droit, relevez-vous. Il lui présente encore l'épée et dit : Parez quarte, de suite tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et lui dit : Parez tierce par le froissement, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Il lui présente ensuite l'épée dans la même ligne, et dit : Parez quarte, tirez le dégagement,

relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et lui dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Il présente, après, l'épée dans la même ligne, et lui dit : Parez quarte, tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez vous, en garde, et restez.

4° Le maître, ayant l'épée dans la même ligne, lui dit : Parez quarte, tirez seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez :

5° L'épée toujours dans la même ligne, le maître dit : Parez quarte, tirez le tour, relevez-vous parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit :Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° L'épée encore dans la même ligne, il dit : Parez quarte, tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, relevez-vous, en garde, et restez.

D. Ayant fait les six bottes provenant de la parade de quarte, ne doit-il pas les faire en tierce?

R. Oui, il doit faire en tierce ce qu'il a fait en quarte; alors, lui présentant l'épée en tierce, il pare tierce, il tire droit, il exécute les mêmes bottes qu'a produites la parade de quarte, on lui fait ensuite parer le contre de quarte, suivi successivement des six mêmes bottes, et de même pour le contre de tierce. Après cela on lui fait parer le contre de quarte et tierce, et le contre de tierce et quarte, et puis le contre de tierce et le

contre de quarte, et le contre de quarte et le contre de tierce, ensuite le double contre de quarte et le double contre de tierce; en lui faisant faire toujours, quand il changera de parade, les six mêmes bottes.

D. Lorsqu'il saura faire toutes ces parades, que doit-il faire après?

R. Lorsqu'il sera suffisamment exercé à ces parades simples et compliquées, ainsi qu'aux attaques simples en ripostes, on lui fera connaître les parades de quarte, d'opposition, suivies de leurs contres du même nom; ainsi que la quarte verticale, la tierce oblique et la quarte horizontale, et toujours les six bottes. Après cela, on le fera passer à la seconde leçon, en lui observant que les engagemens doivent se faire toujours avant la marche.

DEUXIÈME LEÇON.

D. Expliquez-moi votre deuxième leçon?

R. Le maître et l'élève, ayant leurs épées engagées dans la ligne du dehors, le premier dit :

1° Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez droit, relevez-vous; parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Après avoir changé l'épée dans la ligne du dehors, il dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Il lui dit ensuite : Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez-droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du de-

dans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5°. Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne de dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Engagez l'épée en quarte, marchez, tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

D. Ayant exécuté l'engagement et la marche dans la ligne de quarte, ne doit-on pas en faire faire dans la ligne de tierce?

R. Après avoir exécuté les six bottes provenant de l'engagement en quarte et de la marche, on les lui fait faire en tierce, alors on lui dit : Engagez l'épée en tierce, marchez. Il tire le coup droit, exécute, en tierce, les même bottes qu'ont produites l'engagement de quarte et la marche; on lui fait faire ensuite les doubles engagemens dans la ligne de quarte et un appel, et après dans celle de tierce, suivie successivement des six mêmes bottes. Après cela, on le fait rompre en engageant l'épée une fois en quarte et une fois en tierce, également par les contres du même nom; ensuite on lui fait faire la pression en dedans et en dehors, ainsi que le battement, toujours en lui faisant exécuter le six mêmes bottes : il faut de même les lui faire exécuter sur vos change-

mens, sur vos pressions, ainsi que sur votre marche.

D. Quelles sont les observations que doit faire le maître dans ces deux premières leçons?

R. Le maître doit, de tems en tems, quand l'élève se relève, lui faire parer des contres, ainsi que toutes les autres parades, en lui disant que la parade de tierce et de quarte doivent se faire par le froissement (si on n'en désigne pas d'autre), et que la pointe de son épée doit rester toujours à la hauteur des yeux. Il doit lui observer que la riposte provenant de ces deux parades se rend telle que l'épée les a rencontrées; il lui dira aussi d'attendre pour dégager, ou toute autre botte qui change de ligne, que l'épée renvoyée par l'effet de la parade revienne rejoindre la sienne. Il lui observera encore d'employer toujours les six bottes, sur chaque parade ou sur chaque feinte, afin de n'avoir pas à lui répéter, de minute en minute, quelle est la botte qu'il doit faire. Le maître doit strictement faire rester l'élève sur tous les tems, c'est-à dire après avoir paré, lorsqu'il est fendu ou qu'il s'est relevé, moyen certain de lui donner de l'aplomb et du jugement.

D Il me semble que l'on pourrait, quand il s'agit de feinte de dégagé et le dégagement, et de deux feintes de dégagé et le dégagement, dire : une-deux, et une-deux-trois.

R. Le maître, dans la démonstration, peut, pour faciliter l'élève, se servir du mot une-deux, quand il s'agira de feinte de dégagé et le dégagement, et d'une-deux-trois, lorsque le coup sera fait par deux feintes de dégagé et le dégagement; mais on ne les emploiera que dans les deux premières leçons, soit en ripostant après la parade,

soit après avoir fait les préparations. Lorsqu'il s'agira de faire une ou plusieurs feintes et la botte, la feinte prend alors son nom respectif, tel qu'on le voit sur la liste.

D. Le maître doit-il faire faire souvent une-deux, et une-deux-trois ?

R. Oui, il est nécessaire d'en faire faire souvent, comme nous l'avons dit, après la parade en ripostant, après les préparations sur les changemens d'épée et sur la marche de l'adversaire.

D. Pourquoi faire si souvent des une-deux, et des une-deux-trois? ne sont-elles pas renfermées dans les feintes de deux et trois mouvemens ?

R. Parce que ces deux coups sont plus faciles à faire, et qu'on peut les exécuter sans que l'adversaire en vienne à la parade; mais il faut, pour les bien faire sans danger, avoir soin de lever et d'opposer la main.

D. Quand l'élève aura une connaissance positive des deux premières leçons, que devra-t-on lui faire faire?

R. Alors on lui fera connaître la troisième, en commençant par les deux mouvemens; ensuite ceux de trois, ceux de quatre, et l'on terminera par ceux de cinq.

D. Est-il nécessaire de décomposer les coups en démontrant la troisième leçon ?

R. Non, il n'est d'aucune nécessité de décomposer les coups, puisqu'ils sont détaillés et clairement démontrés dans l'ouvrage.

D. Pourquoi n'est-ce pas nécessaire ?

R. Parce qu'il faut, avant de faire faire les coups de deux mouvemens (c'est-à-dire une feinte et la botte) que l'élève sache faire séparément la feinte et la botte.

D. Comment le maître peut-il sans difficulté démontrer ces deux mouvemens?

R. Par exemple si nous disons feinte de droite et le coup droit, il faut que les deux épées soient engagées dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites, par une extension rapide de l'avant-bras, couler votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte et menaçant ses yeux de votre pointe; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte ou du contre de tierce. Il faut, si la parade se fait en quarte, retirer de suite un peu la main en arrière tournée de tierce et opposée en dedans, la pointe de l'épée en l'air, et aussitôt tirer droit en tournant la main de quarte, en faisant couler votre épée le long de la sienne, en gagnant avec le fort de la vôtre son faible, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de l'engagement, avec élévation et opposition.) Ce coup maîtrise la parade de quarte).

D. Mais si, sur cette feinte, l'adversaire prend le contre de tierce?

R. Il faut de suite retirer un peu la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt vous tirez droit, soit la main de quarte, soit en la tournant de prime, dans le haut de la ligne du dehors. (Ce coup maîtrise la parade du contre de tierce.)

D. Démontrez-moi également la feinte de dégagé et le coup droit..

R. Les deux épées sont engagées dans la ligne de tierce; il faut passer votre épée par dessous, en menaçant de la pointe, le haut de la ligne de quarte de l'adversaire; à ce mouvement, s'il op-

pose la parade de quarte sur la feinte de dégagé, retirez la main et l'épée, comme vous l'avez fait à la feinte de droite et le coup droit; et sur la même feinte, s'il prend le contre de tierce, retirez la main et l'épée comme pour la feinte de droite et le contre de tierce. Il en sera de même pour tous les coups droits, seraient-ils précédés de plusieurs feintes; à la différence du coup droit provenant de la feinte de seconde, ou de la feinte de quarte en dessous.

D. Pourquoi ces deux coups droits sont-ils différens des autres?

R. Les parades qui s'y opposent ne sont pas les mêmes que les autres coups droits, la feinte ne se fait pas non plus de même.

D. Donnez-moi connaissance des deux coups droits provenant de la feinte de seconde et de celle de quarte en dessous.

R. Les deux épées étant engagées dans la ligne de tierce, celui qui fait la feinte doit, en tournant la main de tierce, menacer de la pointe le bas de cette même ligne; cette menace oblige l'adversaire à la parade de quinte ou du contre de demi-cercle. S'il pare quinte, il faut aussitôt, en tournant la main, lever la main et la pointe de l'épée, et la diriger dans le haut de la même ligne; et, s'il prend le contre de demi-cercle, vous tournez également la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans. L'on voit par là, qu'on peut aussi aisément tromper le contre de demi-cercle par le coup droit que par le dégagement, et que ces coups droits trompent l'épée, mais ne la maîtrisent pas.

D. Expliquez-moi la quarte en dessous.

R. C'est une feinte de droite que l'on fait dans le bas de la ligne du dedans, et qui, comme la

feinte de seconde, trompe les mêmes parades et produit les mêmes coups.

D. Quelle différence faites-vous entre la feinte de seconde et celle de quarte en dessous?

R. Comme nous l'avons dit, elles produisent également les mêmes coups et opposent aux feintes les mêmes parades; et la seule différence qu'il y ait entre elles, c'est que la feinte de seconde se fait en tournant la main de tierce, et la feinte de quarte en dessous, la main tournée de quarte. Ces deux feintes, avec les parades que l'on y oppose, font faire des coups que l'on termine aussi bien dans le haut, que dans le bas des lignes.

TROISIÈME LEÇON.

DES DEUX MOUVEMENS.

D. Expliquez-moi votre troisième leçon.

R. Le maître et l'élève ayant leurs épées dans la ligne du dedans, le premier dit:

1° Feinte de droite et le coup droit. Sur la feinte de droite s'il pare quarte, aussitôt tirez droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit: Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite et le dégagement. Sur la feinte de droite, s'il pare quarte, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit: Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite et le coupé. Sur la feinte de droite, s'il pare quarte, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans,

et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous ; en garde, et restez.

4° Feinte de droite et la seconde. Sur la feinte de droite, s'il pare quarte, aussitôt tirez la seconde relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite et le tour. Sur la feinte de droite, s'il pare quarte, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite et le liement. Sur la feinte de délié, s'il pare quarte, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

D. Sur la feinte de droite en quarte ne peut-on pas prendre le contre de tierce ?

R. On peut prendre aussi bien le contre de ierce que la quarte ; ainsi, le maître dit :

1° Feinte de droite et le coup droit. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce ; aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite et le dégagement. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce ; aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne

du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite et le coupé. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite et la seconde. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite et le tour. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite et le liement. Sur la feinte de droite, il pare le contre de tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

D. A présent que la feinte de droite en quarte et les six bottes ont trompé la parade de quarte et la parade du contre de tierce, quelles sont les autres feintes qui donnent le même résultat ?

R. Pour ne pas entrer dans une aussi longue explication que celle ci-dessus, nous dirons que le maître doit faire faire en tierce, ce que nous venons de faire en quarte ; alors, il dit : Engagez l'épée en tierce, faites la feinte de droite et le coup droit. L'élève exécute les mêmes bottes qu'a

produites la feinte de droite en quarte, après la parade de quarte et la parade du contre de tierce; c'est-à-dire qu'il prendra, sur la feinte de droite en tierce, la parade de tierce, et ensuite le contre de quarte. Après cela, il lui fait faire la feinte de dégagé en quarte et en tierce, la feinte de coupé, la feinte de seconde, la feinte d'un tour et la feinte du liement, une fois en quarte, et une autre fois en tierce, suivies successivement des six mêmes bottes. Lorsqu'il s'agira de la botte d'un tour, le maître, pour faciliter l'élève, s'obligera deux fois à la parade simple.

D. N'auriez-vous pas à faire quelques observations sur la troisième leçon.

R. J'observerai que l'élève doit toujours, après telle feinte que ce soit, s'emparer de l'épée, c'est-à-dire l'opposer du côté où il doit tirer. Cette observation est pour le coup droit, que l'on fait sur les deux, trois, quatre et cinq mouvemens.

Il est bon de dire que l'élève ne doit opposer la main, pour tirer le coup droit, que sur la feinte qui précède la botte; autrement dit, sur la dernière feinte.

D. Donnez-moi des détails sur la feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement; ils serviront, je pense, pour tous les coups composés de deux feintes et la botte.

R. 1° Sur la feinte de droite en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, et l'élève dégage en quarte. *(Dans ce cas on trompe quarte et tierce.)*

2° Sur la même feinte, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare contre de quarte, l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe quarte et contre de quarte.*)

3° Sur la même feinte, le maître pare contre de

tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe contre de tierce et quarte.*)

4° Sur la même feinte, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas on trompe deux fois contre de tierce.*)

DES TROIS MOUVEMENS.

PREMIÈRE SÉRIE.

D. Veuillez me donner les résultats produits par trois mouvemens.

R. 1° Les deux épées étant engagées dans la ligne du dedans, le maître dit à son élève : Feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit; il pare quarte et tierce, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, de dégagé et le dégagement; il pare quarte et tierce, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, de dégagé et le coupé; il pare quarte et tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, de dégagé, et la seconde; il pare quarte et tierce; aussitôt tirez la seconde,

relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, de dégagé, et le tour; il pare quarte et tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, de dégagé et le liement; il pare quarte et tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit: Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

DEUXIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur la quarte et le contre de quarte.

R. Les épées étant toujours engagées dans la ligne du dedans, il dit :

1° Feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit; il pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, de dégagé et le dégagement; il pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous en garde, et restez.

3° Feinte de droite, de dégagé et le coupé; il

pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, de dégagé et la seconde; il pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, de dégagé et le tour; il pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, de dégagé et le liement; il pare quarte et contre de quarte, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

TROISIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur le contre de tierce et quarte.

1° Il dit : Feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit; il pare contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, de dégagé et le dégagement; il pare contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le dégagement; relevez-vous, parez tierce, tirez droit,

relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, de dégagé et le coupé ; il pare contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous en garde, et restez.

4° Feinte de droite, de dégagé et la seconde ; il pare contre de tierce et quarte, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, de dégagé, et le tour ; il pare contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le tour, relevez-vous ; parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, de dégagé et le liement ; il pare le contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez

QUATRIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur le double contre de tierce.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit ; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change

l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit relevez-vous en garde, et restez.

2° Feinte de droite, de dégagé et le dégagement; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

3° Feinte de droite, de dégagé et le coupé; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, de dégagé et la seconde; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

5° Feinte de droite, de dégagé et le tour; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

6° Feinte de droite, de dégagé, et le liement; il pare le double contre de tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

D. N'auriez-vous pas quelques observations à faire sur la leçon de trois mouvemens?

R. D'après l'explication que je viens de donner, on voit qu'il faut dégager d'un côté, ou de l'autre,

selon que le maître prend l'une ou l'autre parade. Il en est de même pour les autres coups : pour la ligne de tierce, on doit faire toujours le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, le tour et le liement, de tierce en quarte, ou de quarte en tierce, selon les parades que prend le maître. Nous n'entrerons pas pour la feinte de dégagé, la feinte de coupé, etc., (qui se font en trois mouvemens), dans d'autres détails, ce sont les mêmes que nous avons donnés pour le coup précédent; nous nous contenterons d'indiquer le nom du coup et les parades qu'il trompe.

D. Quel est le vrai moyen de faire bien entendre, et exécuter à l'élève avec facilité, tous les coups qui sont sur la liste?

R. Pour bien faire entendre quel est le second, le troisième, quatrième et cinquième mouvement, ainsi que les parades que prendrait le maître, il faut que chaque feinte rencontre la parade; ensuite vous les faites sans toucher son fer, c'est aussi le moyen le plus sûr de les lui apprendre avec facilité.

D. Expliquez-moi un seul article.

R. Nous disons deux feintes de dégagé et le dégagement. L'élève feint de dégager en tierce, le maître pare tierce; l'élève reçoit la parade et reste un instant, puis il fait encore une feinte de dégagé; le maître pare quarte, l'élève reçoit encore la parade, et ensuite il dégage. Il est nécessaire, avant que de tromper l'épée, de familiariser la main de l'élève à divers changemens, en lui faisant supporter sur son propre fer la parade du maître; et, quand on les lui voit opérer facilement, alors on les exécute sans toucher son épée, ce qui donne aussi du jugement à l'élève.

D. Avant de m'expliquer les quatre mouvemens,

faites-moi connaître les parades qui sont trompées par la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement.

Exemple.

R. 1° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare encore quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe quarte, tierce et quarte.*)

2° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare contre de quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare enoore tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe quarte, contre de quarte et tierce.*)

3° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe le contre de tierce, quarte et tierce.*)

4° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare le contre de tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe quarte, tierce, et le contre de tierce.*)

5° Sur la feinte de droite, le maître pare le contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare le contre de quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe le contre de tierce, quarte et le contre de quarte.*)

6° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare le contre de tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe deux fois contre de tierce et quarte.*)

7° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maitre pare contre de tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare encore le contre de tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas on trompe trois fois le contre de tierce.*)

8° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare le contre de quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare encore le contre de quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe quarte, et deux fois contre de quarte.*)

D. Y a-t-il d'autres parades susceptibles d'être trompées par les coups de quatre mouvemens?

R. Non. Si l'attaque se fait dans le haut d'une des deux lignes, on ne trouve que huit matières différentes de venir à la parade.

D. Et si l'attaque se fait dans le bas des lignes?

R. Alors on emploie la parade du demi-cercle, et le contre de quinte, ou la quinte et le contre du demi-cercle, jointe à celles de quarte et de tierce. On fait également des coups de quarte et cinq mouvemens, que nous expliquerons dans la liste des coups.

D. Après m'avoir clairement démontré les huit manières de s'opposer aux feintes des coups de quatre mouvemens, donnez-moi une explication détaillée sur ces quatre mouvemens.

R. J'observerai, pour ne pas entrer dans de trop longs détails sur les quatre et cinq mouve-

mens, qu'il suffira d'expliquer la première série de chacun d'eux en particulier, et je laisserai à la capacité et à l'intelligence du maître le soin d'expliquer tous les coups qui viennent après ceux que j'ai démontrés; et il n'aura qu'à suivre strictement les mêmes parades que je viens de désigner.

DES QUATRE MOUVEMENS..

PREMIÈRE SÉRIE.

D. Veuillez m'expliquer la série des quatre mouvemens.

R. Les deux épées étant engagées dans la ligne du dedans, le maître dit :

1° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare quarte, tierce et quarte, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare quarte, tierce et quarte, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare quarte, tierce et quarte aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé, et la seconde; il pare quarte, tierce et quarte; aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez

tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare quarte, tierce et quarte; aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

DEUXIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur la parade de quarte, contre de quarte et tierce.

1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare quarte, contre de quarte et tierce, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare quarte, contre de quarte et tierce, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare quarte, contre de quarte et tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde; il pare quarte, contre de quarte et tierce, aussitôt tirez la seconde; relevez-vous,

parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare quarte, contre de quarte et tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement; il pare quarte, contre de quarte et tierce; aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

TROISIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez le contre de tierce, quarte et tierce.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare contre de tierce, quarte et tierce; aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare contre de tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare contre de tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez

quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde; il pare contre de tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous; parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare contre de tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement; il pare contre de tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

QUATRIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez la parade de quarte, tierce et contre de tierce.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare quarte, tierce et contre de tierce, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare quarte, tierce et contre de tierce; aussitôt tirez le dégagement, relevez-

vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare quarte, tierce et contre de tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde; il pare quarte, tierce et le contre de tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare quarte, tierce et contre de tierce, aussitôt : Tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement; il pare quarte, tierce et le contre de tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

CINQUIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez la parade du contre de tierce, quarte, et le contre de quarte.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit : il pare contre de tierce,

quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement ; il pare contre de tierce, quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé ; il pare contre de tierce, quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde ; il pare contre de tierce, quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour ; il pare contre de tierce, quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit ; Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement ; il pare contre de tierce, quarte et contre de quarte ; aussitôt tirez le liement, re-

levez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

SIXIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez deux fois contre de tierce et quarte.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit : il pare deux fois contre de tierce et quarte ; aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement ; il pare deux fois contre de tierce et quarte ; aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé ; il pare deux fois contre de tierce et quarte ; aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde ; il pare deux fois contre de tierce et quarte ; aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare deux fois contre de tierce et quarte; aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit, il pare deux fois contre de tierce et quarte, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

SEPTIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur les trois contres de tierce.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare trois fois contre de tierce; aussitôt tirez droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare trois fois contre de tierce; aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare trois fois contre de tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde; il pare trois fois contre de tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour; il pare trois fois contre de tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement, il pare trois fois contre de tierce; aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

HUITIÈME SÉRIE.

D. Poursuivez sur la quarte, et deux fois contre de quarte.

R. 1° Il dit : Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit; il pare quarte, et deux fois contre de quarte, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement; il pare quarte et deux fois contre de quarte; aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coupé; il pare quarte et deux fois contre de quarte, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et la seconde; il pare quarte, et deux fois contre de quarte, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit: Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le tour. Il pare quarte, et deux fois contre de quarte, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne de tierce, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le liement; il pare quarte et deux fois contre de quarte, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

D. Après m'avoir fait connaître toutes les parades trompées par les trois feintes et la botte, qui font des coups des quatre mouvemens, donnez-moi celles *de cinq*.

R. Supposant que les deux épées sont engagées dans la ligne du dedans :

1° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare encore tierce, et l'élève

dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe quarte, tierce, quarte et tierce.*)

2° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare encore contre de quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas on trompe quarte, tierce, quarte et contre de quarte.*)

3° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maitre pare encore quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe quarte, tierce, contre de tierce et quarte.*)

4° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare contre de quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare encore quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe quarte, contre de quarte, tierce et quarte.*)

5° Sur la feinte de droite, le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare contre de quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe quarte, contre de quarte, tierce et contre de tierce.*)

6° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare quarte,

et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe contre de tierce, quarte, tierce et quarte.*)

9° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare le contre de quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe le contre de tierce, quarte, contre de quarte et tierce.*)

8° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe deux fois contre de tierce, quarte et tierce.*)

9° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare contre de quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe deux fois contre de tierce, quarte et contre de quarte.*)

10° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare quarte, l'élève feint de dégager en tierce; le maître pare le contre de quarte, l'élève feint encore de dégager en tierce; le maître pare encore contre de quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe le contre de tierce, quarte, et deux fois contre de quarte.*)

11° Sur la feinte de droite, le maître pare le contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare

quarte, et l'élève dégage en tierce. (*Dans ce cas, on trompe trois fois le contre de tierce et quarte.*)

12° Sur la feinte de droite, le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte; le maître pare contre de tierce, l'élève feint de dégager en quarte, le maître pare contre de tierce, l'élève feint encore de dégager en quarte; le maître pare encore contre de tierce, et l'élève dégage en quarte. (*Dans ce cas, on trompe quatre fois contre de tierce.*)

DES CINQ MOUVEMENS.

D. Veuillez m'expliquer les cinq mouvemens.

R. Il n'est pas nécessaire de les détailler tous; il suffira de connaître la première série pour avoir la clé des autres; savoir: feinte de droite, trois feintes de dégagé et le coup droit. Cette explication suffira au maître pour juger qu'on doit toujours, après ces quatre feintes, faire le dégagement, ensuite le coupé, la seconde, le tour, puis enfin le liement.

D. Donnez-moi connaissance d'une série, de la feinte de droite, trois feintes de dégagé et le coup droit.

R. Les deux épées étant engagées dans la ligne du dedans; le maître dit:

1° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le coup droit; il pare quarte, tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le coup droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit: Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

2° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le dégagement; il pare quarte, tierce, quarte et

tierce, aussitôt tirez le dégagement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

3° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le coupé; il pare quarte, tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le coupé, relevez-vous; parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

4° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et la seconde; il pare quarte, tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dehors, et dit : Parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

5° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le tour; il pare quarte, tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le tour, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

6° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le liement; il pare quarte, tierce, quarte et tierce, aussitôt tirez le liement, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous. Il change l'épée dans la ligne du dedans, et dit : Parez quarte, tirez droit, relevez-vous, en garde, et restez.

D. Est-il nécessaire d'expliquer les autres parades qui s'opposent aux feintes de droite, et trois feintes de dégagé?

R. Non; il faudra seulement, quand on changera de parade, faire toujours les mêmes feintes et les six bottes, jusqu'à ce que les douze manières de parer soient finies.

Par exemple, après avoir paré quarte, tierce,

quarte et tierce, vous parez quarte, tierce, quarte et contre de quarte; ensuite quarte, tierce, contre de tierce, et quarte; après quarte, contre de quarte, tierce et quarte, encore quarte, contre de quarte, tierce et contre de tierce; également contre de tierce, quarte, tierce et quarte; de même, contre de tierce, quarte, contre de quarte et tierce; aussi deux fois contre de tierce, quarte, et tierce; plus deux fois contre de tierce, quarte et contre de quarte, ou contre de tierce, quarte, et deux fois contre de quarte; et, enfin, trois fois contre de tierce et quarte; et l'on terminera par quatre fois contre de tierce.

Après avoir terminé les douze sortes de parades, le maître fera faire, après la feinte de droite, celle qui précède le coup, la feinte de dégagé, ensuite la feinte de coupé, la feinte de seconde, la feinte d'un tour, et puis celle du liement : lesquelles seront suivies successivement de ces douze sortes de parades, que l'on prendra toutes les fois que l'on changera de feinte.

J'observerai que ce que nous venons de dire s'applique également à la ligne de tierce; les parades alors changeront, c'est-à-dire, que la parade sera tierce au lieu de quarte, et que la botte sera dans la ligne du dehors, au lieu d'être dans celle du dedans; il en sera de même pour l'engagement.

D. Toute la leçon me paraissant bien expliquée, donnez-moi, s'il vous plaît, la liste des coups et des parades trompées.

R. Nous commencerons d'abord par les coups de deux mouvemens, puis ceux de trois, de quatre, et enfin de cinq, et les parades trompées.

DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS.

1° Feinte de droite en quarte et le coup droit maîtrisent la parade de quarte ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le coup droit maîtrisent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le dégagement trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le dégagement trompent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le coupé trompent la parade de quarte ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le coupé trompent la parade de tierce ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et la seconde trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et la seconde trompent la parade de tierce ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le tour trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le tour trompent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le liement maîtrisent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le liement maîtrisent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

2° Feinte de dégagé en tierce et le coup droit,
Feinte de dégagé en quarte et le coup droit,
La même feinte et le dégagement en quarte.
idem et le dégagement en tierce,
id. et le coupé en quarte,
id. et le coupé en tierce,
id. et la seconde en quarte,
id. et la seconde en tierce,

id. et le tour en tierce,
id. et le tour en quarte,
id. et le liement en tierce,
id. et le liement en quarte;

3e Feinte de coupé en tierce et le coup droit,
Feinte de coupé en quarte, et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement en quarte,

idem et le dégagement en tierce,
id. et le coupé en quarte,
id. et le coupé en tierce,
id. et la seconde en quarte,
id. et la seconde en tierce,
id. et le tour en tierce,
id. et le tour en quarte,
id. et le liement en tierce,
id. et le liement en quarte,

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées, à la feinte de droite. (Voir les parades, page 192, lign. 6.)

4e Feinte de seconde en quarte et le coup droit,
Feinte de seconde en tierce et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement en tierce.

idem et le dégagement en quarte,
id. et le coupé en tierce,
id. et le coupé en quarte,
id. et la seconde en tierce,
id. et la seconde en quarte,
id. et le liement en quarte.

Ces dix coups trompent le demi-cercle, ou le contre de quinte quand l'épée est dans la ligne du dedans; et la quinte, ou le contre de demi-cercle dans celle du dehors.

DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS.

1° Feinte de droite en quarte et le coup droit maîtrisent la parade de quarte ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le coup droit maîtrisent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le dégagement trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le dégagement trompent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le coupé trompent la parade de quarte ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le coupé trompent la parade de tierce ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et la seconde trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et la seconde trompent la parade de tierce ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le tour trompent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le tour trompent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

Feinte de droite en quarte et le liement maîtrisent la parade de quarte, ou le contre de tierce.

Feinte de droite en tierce et le liement maîtrisent la parade de tierce, ou le contre de quarte.

2° Feinte de dégagé en tierce et le coup droit,
Feinte de dégagé en quarte et le coup droit,
La même feinte et le dégagement en quarte.
idem et le dégagement en tierce,
id. et le coupé en quarte,
id. et le coupé en tierce,
id. et la seconde en quarte,
id. et la seconde en tierce,

id.	et le tour en tierce,
id.	et le tour en quarte,
id.	et le liement en tierce,
id.	et le liement en quarte ;

3e Feinte de coupé en tierce et le coup droit,
Feinte de coupé en quarte, et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement en quarte,

idem	et le dégagement en tierce,
id.	et le coupé en quarte,
id.	et le coupé en tierce,
id.	et la seconde en quarte,
id.	et la seconde en tierce,
id.	et le tour en tierce,
id.	et le tour en quarte,
id.	et le liement en tierce,
id.	et le liement en quarte,

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées, à la feinte de droite. (Voir les parades, page 192, lign. 6.)

4e Feinte de seconde en quarte et le coup droit,
Feinte de seconde en tierce et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement en tierce.

idem	et le dégagement en quarte,
id.	et le coupé en tierce,
id.	et le coupé en quarte,
id.	et la seconde en tierce,
id.	et la seconde en quarte,
id.	et le liement en quarte.

Ces dix coups trompent le demi-cercle, ou le contre de quinte quand l'épée est dans la ligne du dedans ; et la quinte, ou le contre de demi-cercle dans celle du dehors.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

5° Feinte de droite, feinte de lié et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

6° Deux feintes de dégagé et le coup droit.
Des deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

7° Feinte de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées, à la feinte de droite de dégagé et le coup droit. (Voir les parades, page 194, ligne 33.)

8° Feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.
Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de

droite, feinte de seconde et le coup droit. (Voir les parades page 195, ligne 29.)

9° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

10° Feinte de dégagé, feinte de lié et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

11° Feinte de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

12° Deux feintes de coupé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, et la feinte de dégagé. (Voir les parades page 194, ligne 33.)

13° Feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et la feinte de seconde. (Voir les parades page 195, ligne 29.)

14° Feinte de coupé, feinte d'un tour, et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

15° Feinte de coupé, feinte de lié, et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et la feinte de seconde. (Voir les parades page 195, ligne 29.)

16° Feinte de seconde, feinte de droite, et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces six coups trompent la parade de quinte et quarte, le contre de demi-cercle et tierce; et

dans la ligne du dehors, demi-cercle et tierce, ou contre de quinte et quarte.

17° Feinte d'un tour, feinte de droite et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

18° Feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

19° Feinte d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces dix-huit coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, et la feinte de dégagé. (Voir les parades, page 194, ligne 33.)

20° Feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades

que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, et de seconde. (Page 195, lig. 29.)

21° Feinte d'un tour, feinte d'un tour et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

22°. Feinte d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

23° Feinte de lié, feinte de droite et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

24° Feinte de lié, feinte de dégagé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

25° Feinte de lié, feinte de coupé et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces trente coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et la feinte de dégagé. (Voir les parades page 194, ligne 33.)

26° Feinte de lié, feinte de seconde et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et la feinte de seconde. (Voir les parades page 195, ligne 29.)

27° Feinte de lié, feinte d'un tour et le coup droit.

Les deux mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

28° Feinte de lié, feinte de lié et le coup droit.

Les deux même feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et la feinte de dégagé. (Voir les parades, page 194, ligne 33.)

D. Tous les coups de trois mouvemens sont-ils renfermés dans cette liste ?

R. Ils s'y trouvent tous renfermés ; mais j'observe, une seconde fois, que tous ces coups se font également dans la ligne de quarte, et dans celle de tierce ; qu'ils doivent tromper toutes les parades qui s'opposent aux feintes. Par exemple, pour la ligne de quarte, 1° quarte et tierce, 2° quarte et contre de quarte, 3° contre de tierce et quarte, 4° double contre de tierce.

Pour la ligne de tierce, 1° tierce et quarte, 2° tierce et contre de quarte, 3° contre de quarte et tierce, 4° double contre de quarte ; et quand la feinte se fait dans le bas de la ligne, on prend demi-cercle ou quinte.

D. Combien de coups produisent les deux mouvemens, c'est-à-dire une feinte et une botte ?

R. Dans la ligne du dedans, les six feintes et les six bottes, en parant quarte ou le contre de tierce ; et si la feinte se fait dans le bas de la ligne, le demi-cercle. Ces trois sortes de parades produisent 70 coups. Il en est un égal nombre dans la ligne du dehors, quand on prend la parade de tierce ou le contre de quarte ; et si la feinte se fait dans le bas de la ligne, la quinte ; ce qui fait en total 140 coups différens.

D. M'ayant donné et fait connaître le produit de deux mouvemens, donnez-moi le produit de cinq ?

R. Pour donner une preuve bien certaine, et en même tems faciliter la recherche des coups qu'ont produits les trois mouvemens, c'est-à-dire deux feintes et une botte, je vais en démontrer toute une série.

Exemple

1° Feinte de droite, feinte de dégagé et les six bottes, en prenant la parade de quarte et tierce, produisent six coups.

2° Feinte de droite, Feinte de coupé et les six bottes, en prenant les deux mêmes parades, produisent six coups.

3° Feinte de droite, feinte de seconde et les cinq bottes, en parant quarte et demi-cercle, produisent cinq coups.

4° Feinte de droite, feinte d'un tour et les six bottes, en prenant quarte et tierce, produisent six coups.

5° Feinte de droite, feinte de lié et les six bottes, en parant quarte et tierce, produisent six coups.

6° Deux feintes de dégagé et les six bottes, en parant quarte et tierce, produisent six coups.

7° Feinte de dégagé, feinte de coupé et les six bottes, produisent six coups.

8° Feinte de dégagé, feinte de seconde et les six bottes produisent six coups.

9° Feinte de dégagé, feinte d'un tour et les six bottes, produisent six coups.

10° Feinte de dégagé, feinte de lié et les six bottes produisent six coups.

11° Feinte de coupé, feinte de dégagé et les six bottes, produisent six coups.

12° Feinte de coupé, feinte de coupé et les six bottes, produisent six coups.

13° Feinte de coupé, feinte de seconde et les cinq bottes, produisent cinq coups.

14° Feinte de coupé, feinte d'un tour et les six bottes, produisent six coups.

15° Feinte de coupé, feinte de lié et les six bottes produisent six coups.

16° Feinte de seconde, feinte de droite et les six bottes, en prenant le demi-cercle et quarte ou contre de quinte et tierce, produisent six coups.

17° Feinte d'un tour, feinte de droite et les six bottes produisent six coups.

18° Feinte d'un tour, feinte de dégagé et les six bottes produisent six coups.

19° Feinte d'un tour, feinte de coupé et les six bottes produisent six coups.

20° Feinte d'un tour, feinte de seconde et les six bottes, produisent six coups.

21° Feinte d'un tour, feinte d'un tour, et les six bottes, produisent six coups.

22° Feinte d'un tour, feinte de lié et les six bottes, produisent six coups.

23° Feinte de lié, feinte de droite et les six bottes produisent six coups.

24° Feinte de lié, feinte de dégagé et les six bottes produisent six coups.

25° Feinte de lié, feinte de coupé et les six bottes, produisent six coups.

26° Feinte de lié, feinte de seconde et les six bottes, produisent cinq coups.

27°. Feinte de lié, feinte d'un tour et les six bottes, produisent six coups.

28° Feinte de lié, feinte de lié et les six bottes produisent six coups. Ce qui fait en total cent-cinquante-neuf, seulement pour la parade de quarte et tierce, et quand la feinte se fait dans le bas de la ligne, demi-cercle et quarte, ou quinte et tierce; ceci s'applique à la ligne du dedans. Pour la ligne du dehors, il en présente un égal nombre, ce qui fait trois cent dix-huit. La parade de quarte et contre de quarte, tierce et contre de tierce, en produiront autant. De même, contre de tierce et quarte, contre de quarte et tierce, et enfin le double contre de tierce pour la ligne du dedans, le double contre de quarte pour la ligne du dehors, en fourniront le même nombre, ce qui fait en tout,

pour la ligne du dedans six cent trente-six, et en total pour les deux lignes, mille deux cent soixante-douze coups.

D. Comment se peut-il que deux feintes et une botte puissent produire un aussi grand nombre de coups, en n'employant que quatre manières de parer?

R. D'abord, les six bottes combinées avec les six feintes en forment une grande quantité; il en résulte bien davantage lorsqu'elles se composent de deux feintes et d'une botte, puis de trois feintes et la botte, ensuite de quatre feintes et la botte : et alors c'est immense.

D. Après avoir paré quarte et tierce sur les deux feintes et les six bottes, ne faut-il pas, après avoir produit tous les coups qui trompent ces deux parades, prendre quarte et contre de quarte, ensuite contre de tierce et quarte, et immédiatement après le double contre de tierce?

R. Oui, il faut, après la parade de quarte et tierce, prendre la parade de quarte et contre de quarte sur tous les coups que nous venons d'expliquer; après avoir terminé ces deux parades, vous passez successivement aux autres.

D. Ayant parfaitement conçu que tous les coups ci-dessus, de trois mouvemens, trompent les quatre manières de parer, c'est-à-dire dans la ligne de dedans, 1° quarte et tierce, 2° quarte et contre de quarte, 3° contre de tierce et quarte, 4° double contre de tierce : et lorsqu'il s'agit de celle du dehors 1° tierce et quarte, 2° tierce et contre de tierce, 3° contre de quarte et tierce, 4° double contre de quarte, sur lesquelles, en changeant de parade, on produit cent cinquante-neuf coups qui portent en total mille deux cent soixante-douze)? Expliquez-moi les quatre mouvemens.

DES QUATRE MOUVEMENS.

R. 1° Feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement,

Feinte de droite, feinte de dégagé, de coupé et le coup droit.

Les trois même feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement,

Ces douze coups trompent la parade, 1° quarte, tierce et quarte, 2° quarte, contre de quarte et tierce ; 3° contre de tierce, quarte et tierce ; 4° quarte, tierce et contre de tierce; 5° contre de tierce, quarte et contre de quarte; 6° deux fois contre de tierce et quarte; 7° trois fois contre de tierce; 8° quarte et deux fois contre de quarte.

Pour la ligne du dehors, 1° tierce, quarte, et tierce; 2° tierce, contre de tierce et quarte, 3° contre de quarte, tierce et quarte, 4° tierce, quarte et contre de quarte; 5° contre de quarte, tierce et contre de tierce; 6° deux fois contre de quarte et tierce; 7° trois fois contre de quarte; 8° tierce et deux fois contre de tierce.

3° Feinte de droite, feinte de dégagé, de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent, 1° quarte, tierce et demi-cercle ; 2° quarte, contre de quarte et quinte 3° contre de tierce, quarte et quinte; 4° quarte, tierce et quinte ; 5° contre de tierce, quarte et demi-cercle, 6° deux fois contre de tierce et demi-cercle; 7° quarte, contre de quarte et demi-cercle ; 8° deux fois contre de tierce et quinte.

Pour la ligne du dehors, 1° tierce, quarte et quinte; 2° tierce, contre de tierce et demi-cercle, 3° contre de quarte, tierce et demi-cercle; 4° tierce, quarte et demi-cercle; 5° contre de quarte, tierce et quinte; 6° deux fois contre de quarte et quinte; 7° tierce, contre de tierce et quinte; 8° deux fois contre de quarte et demi-cercle.

4° Feinte de droite, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

5° Feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

6° Feinte de droite, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,

id. et le liement.

7° Feinte de droite, deux feintes de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem. et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et deux feintes de dégagé. (Voir les parades, page 206, ligne 16 et 207, ligne 3.)

8° Feinte de droite, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte seconde (page 206 et 207.)

9° Feinte de droite, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

10° Feinte de droite, feinte de coupé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades p. 206 et 207.)

11° Feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces six coups trompent quarte, quinte et quarte, ou quarte, demi-cercle et tierce, ou contre de tierce, demi-cercle et tierce, ou contre de tierce, quinte et quarte.

12° Feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

13° Feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

14° Feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces dix-huit coups trompent les mêmes parades

que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, p. 206 et 207.)

15° Feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement,

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé. (Pages 206 et 207.)

16° Feinte de droite, deux feintes d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

17° Feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

18° Feinte de droite, feinte de lié, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

19° Feinte de droite, feinte de lié, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

20° Feinte de droite, feinte de lié, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

21° Feinte de droite, feinte de lié, de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé.
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

22° Feinte de droite, feinte de lié, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

23° Feinte de droite, deux feintes de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

24° Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

25° Deux feintes de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde.
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

26° Deux feintes de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

27° Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,

id. et le tour,
id. et le liement.

28° Deux feintes de dégagé, feinte de lié, et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

29° Feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

30° Feinte de dégagé, deux feintes de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

31° Feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite,

feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

32° Feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

33° Feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

34° Feinte de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces six coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite. (Voir les parades, page 209.)

35° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

36° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

37° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

38° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

39° Feinte de dégagé, deux feintes d'un tour, et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

40° Feinte de dégagé, feinte d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

41° Feinte de dégagé, feinte de lié, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde.
id. et le tour,
id. et le liement.

42° Feinte de dégagé, feinte de lié, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

43° Feinte de dégagé, feinte de lié, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces trente coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite et deux feintes de dégagé. (Pages 206 et 207.)

44° Feinte de dégagé, feinte de lié, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde, (Voir les parades, pages 206 et 207.)

45° Feinte de dégagé, feinte de lié, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

46° Feinte de dégagé, deux feintes de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement.
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

47° Feinte de coupé, deux feintes de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

48° Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de

droite, deux feintes de dégagé (Voir les parades, p. 206 et 207.)

49° Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, p. 206 et 207.)

50° Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

51° Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

52° Deux feintes de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

53° Deux feintes de coupé, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, p. 206 et 207.)

54° Deux feintes de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Pages 206 et 207.)

55° Deux feintes de coupé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

56° Deux feintes de coupé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

57° Feinte de coupé, feinte de seconde, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces six coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite. (Voir les parades page 209.)

58° Feinte de coupé, feinte d'un tour, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

59° Feinte de coupé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

60° Feinte de coupé, feinte d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces dix-huit coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé (Voir les parades p. 206 et 207.)

61° Feinte de coupé, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement,

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Pages 206 et 207.)

62° Feinte de coupé, deux feintes d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

63° Feinte de coupé, feinte d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

64° Feinte de coupé, feinte de lié, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

65° Feinte de coupé, feinte de lié, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,

id. et le tour,
id. et le liement.

66° Feinte de coupé, feinte de lié, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (P. 206 et 207.)

67° Feinte de coupé, feinte de lié, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

68° Feinte de coupé, feinte de lié, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

69° Feinte de coupé, deux feintes de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

70° Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

71° Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent demi-cercle, quarte et tierce, ou demi-cercle; quarte et contre de quarte, ou demi-cercle; tierce et quarte, ou demi-cercle; tierce et contre de tierce, ou quinte; tierce et quarte, ou quinte; tierce et contre de tierce, ou quinte; quarte et tierce, ou quinte; quarte et contre de quarte.

72° Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les parades de demi-cercle, tierce et demi-cercle, ou demi-cercle; tierce et quinte, ou demi-cercle; quarte et quinte, ou demi-cercle; quarte et demi-cercle, ou quinte,

quarte et demi-cercle, ou quinte, quarte et quinte, ou quinte, tierce et quinte, ou quinte, quarte et demi-cercle.

73° Feinte de seconde, feinte de droite, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

74° Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles-ci-dessus expliquées à la feinte de seconde, feinte de droite, feinte de dégagé.

75° Feinte d'un tour, feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

76° Feinte d'un tour, feinte de droite, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de

droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades pages 206 et 207.)

77° Feinte d'un tour, feinte de droite, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir pages 206 et 207.)

78° Feinte d'un tour, feinte de droite, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

79° Feinte d'un tour, feinte de droite, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

80° Feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

81° Feinte d'un tour, feinte de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

82° Feinte d'un tour, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde (Voir les parades, pages 206 et 207.)

83° Feinte d'un tour, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

84° Feinte d'un tour, feinte de dégagé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

85° Feinte d'un tour, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

86° Feinte d'un tour, deux feintes de coupé, et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé (Voir les parades, pages 206 et 207.)

87° Feinte d'un tour, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

88° Feinte d'un tour, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

89. Feinte d'un tour, feinte de coupé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Pages 206 et 207.)

90° Feinte d'un tour, feinte de seconde, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite. (Voir les parades, page 209.)

91° Deux feintes d'un tour, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

92° Deux feintes d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

93° Deux feintes d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

Ces dix-huit coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

94° Deux feintes d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

95° Deux feintes d'un tour, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

96° Deux feintes d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

97° Feinte de lié, feinte de droite, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

98° Feinte de lié, feinte de droite, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

99° Feinte de lié, feinte de droite, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde.
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

100° Feinte de lié, feinte de droite, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde
id. et le tour
id. et le liement.

101° Feinte de lié, feinte de droite, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

102° Feinte de lié, deux feintes de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et liement.

103° Feinte de lié, feinte de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit. (Pages 206 et 207.)

104° Feinte de lié, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

105° Feinte de lié, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

106° Feinte de lié, feinte de dégagé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et ie liement.

107° Feinte de lié, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

108° Feinte de lié, deux feintes de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces vingt-quatre coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

109° Feinte de lié, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde. (Page 206.)

110° Feinte de lié, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,

idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

111° Feinte de lié, feinte de coupé, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

112° Feinte de lié, feinte de seconde, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces six coups trompent les mêmes feintes que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite. (Voir les parades, page 209.)

113° Feinte de lié, feinte d'un tour, feinte de droite et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

114° Feinte de lié, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

115° Feinte de lié, feinte d'un tour, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces dix-huit coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

116° Feinte de lié, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus désignées à la feinte de droite feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

117° Feinte de lié, deux feintes d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

118° Feinte de lié, feinte d'un tour, feinte de lié et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

119° Deux feintes de lié, feinte de droite et et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

120° Deux feintes de lié, feinte de dégagé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

121° Deux feintes de lié, feinte de coupé et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces trente coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

122° Deux feintes de lié, feinte de seconde et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes feintes que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

123° Deux feintes de lié, feinte d'un tour et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

124° Deux feintes de lié, feinte de lié, et le coup droit.

Les trois mêmes feintes et le dégagement,
id. et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées à la feinte de droite, deux feintes de dégagé et le coup droit. (Voir les parades, pages 206 et 207.)

D. Tous les coups expliqués ci-dessus peuvent-ils se faire dans la ligne du dehors ?

R. Oui, mais il faudra prendre les parades opposées à celles du dedans, c'est-à-dire, 1° tierce, quarte et tierce ; 2° tierce, contre de tierce et quarte ; 3° contre de quarte, tierce et quarte ; 4° tierce, quarte et contre de quarte : 5° contre de quarte, tierce et contre de tierce ; 6° deux fois contre de quarte et tierce ; 7° trois fois contre de quarte ; 8° tierce, et deux fois contre de tierce.

Quand il s'agira de la feinte de droite, du dé-

gagé, de la seconde, les parades seront, tierce, quarte et quinte, ou tierce, contre de tierce, et demi-cercle, ou tierce, contre de tierce, et quinte, ou contre de quarte, tierce et quinte, ou contre de quarte et tierce, et demi-cercle ou deux fois contre de quarte et quinte, ou deux fois contre de quarte et demi-cercle, ou tierce, quarte et demi-cercle pour la feinte de droite, feinte de seconde et feinte de droite. Les parades seront, tierce, demi-cercle et tierce, ou tierce, quinte et tierce, ou tierce, demi-cercle et quarte, ou tierce, quinte et quarte, ou contre de quarte, demi-cercle et quarte, ou contre de quarte, quinte et quarte, ou contre de quarte, demi-cercle et tierce, ou contre de quarte, quinte et tierce.

Pour la feinte de seconde de droite, feinte de seconde, les parades seront, 1° quinte, quarte et quinte; 2° quinte, quarte, et demi-cercle; 3° quinte, tierce et quinte; 4° quinte, tierce et demi-cercle; 5° demi-cercle, tierce et demi-cercle; 6° demi-cercle, tierce et quinte; 7° demi-cercle, quarte et quinte; 8° demi-cercle, quarte et demi-cercle.

D. Combien les quatre mouvemens produisent-ils de coups.

R. Il résulte de ces différentes manières de s'opposer aux feintes qui composent les coups de quatre mouvemens, que la ligne du dedans en produit six cent quatre-vingt-treize par série, dont les huit en produiront cinq mille cinq cent quarante-quatre. En prenant maintenant la ligne du dehors, on en aura, pour les huit séries, un égal nombre, ce qui fait en tout, pour les deux lignes, la quantité de onze mille quatre-vingt-huit coups tous différens; le seul rapprochement qu'il y ait entre eux

se trouve dans la ressemblance que l'on trouve dans la ligne de quarte, et celle de tierce.

On remarquera une seconde fois que, comme les six cent quatre-vingt-treize coups désignés précédemment trompent 1° les parades de quarte, tierce et quarte, ils trompent également ; 2° quarte, contre de quarte et tierce ; 3° contre de tierce, quarte et tierce; 4° quarte, tierce et contre de tierce, 5° contre de tierce, quarte et contre de quarte ; 6° deux fois contre de tierce et quarte; 7° trois fois contre de tierce ; 8° quarte, et deux fois contre de quarte.

Pour la ligne du dehors, ayant classé toutes les feintes et désigné les six bottes dont les coups de quatre mouvemens sont composés, on n'aura qu'à chercher, à son numéro, le nombre des feintes et la botte pour trouver le coup voulu.

DES CINQ MOUVEMENS.

D. Expliquez-moi les cinq mouvemens.

R. Pour ne pas entrer dans de trop longs détails, je me bornerai à faire connaître la première série des coups de cinq mouvemens.

1° Feinte de droite, trois feintes de dégagé et le coup droit.

Les quatre mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

2 Feinte de droite, deux feintes de dégagé, feinte de coupé et le coup droit.

Les quatre mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,

id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

Ces douze coups trompent les parades, 1° quarte, tierce, quarte et tierce; 2° quarte, tierce, quarte, et contre de quarte; 3° quarte; tierce, contre de tierce et quarte; 4° quarte, contre de quarte, tierce et quarte; 5° quarte, contre de quarte, tierce et contre de tierce; 6° contre de tierce, quarte, tierce et quarte; 7° contre de tierce, quarte, contre de quarte et tierce; 8° contre de tierce, contre de tierce, quarte et tierce, 9° contre de tierce, contre de tierce, quarte et contre de quarte; 10° contre de tierce quarte, contre de quarte et contre de quarte; 11° contre de tierce, contre de tierce, contre de tierce et quarte; 12° contre de tierce, contre de tierce, contre de tierce, et contre de tierce.

3° Feinte de droite, deux feintes de dégagé, feinte de seconde et le coup droit.

Les quatre mêmes feintes et le dégagement.
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le liement.

Ces cinq coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées, à la seule différence qu'on prendra sur la feinte de seconde, qui se trouve la dernière feinte, la parade de demi-cercle ou quinte.

4° Feinte de droite, deux feintes de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les quatre mêmes feintes et le dégagement,
idem et le coupé,
id. et la seconde,
id. et le tour,
id. et le liement.

5° Feinte de droite, deux feintes de dégagé, feinte d'un tour et le coup droit.

Les quatre mêmes feintes et le dégagement.

idem et le coupé,

id. et la seconde,

id. et le tour,

id. et le liement.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que celles ci-dessus expliquées.

Par cette seule série l'on voit les parades que l'on peut prendre sur les quatre feintes. Pour ne pas entrer, comme nous l'avons dit, dans un plus long détail sur les coups de cinq mouvemens, on n'aura seulement besoin pour les exécuter, que d'ajouter une feinte de plus sur celle de quatre mouvemens, en les faisant toujours suivre dans le même ordre, et je termine en indiquant toutes les parades qui s'opposent aux quatre feintes.

Savoir :

1° quarte, tierce, demi-cercle et tierce; 2° quarte, contre de quarte, quinte et quarte; 3° contre de tierce, quarte, quinte et quarte; 4° quarte, tierce, quinte et tierce; 5° contre de tierce, quarte et demi-cercle; 6° deux fois contre de tierce, demi-cercle et tierce; 7° quarte, contre de quarte, demi-cercle et tierce; 8° deux fois contre de tierce, quinte et quarte.

Toutes ces parades ci-dessus s'emploient lorsque la feinte de seconde se trouve la troisième feinte,

Lorsque la feinte de seconde est la première feinte, les parades sont, 1° demi-cercle, quarte, tierce et quarte; 2° demi-cercle, quarte, contre de quarte, tierce et quarte; 3° demi-cercle, tierce,

quarte et tierce; 4° demi-cercle, quarte, contre de quarte et tierce; 5° demi-cercle, tierce, contre de tierce et quarte; 6° demi-cercle, quarte, tierce et contre de tierce; 7° demi-cercle, tierce, quarte et contre de quarte; 8° demi-cercle, quarte et deux fois contre de quarte; 9° demi-cercle, tierce et deux fois contre de tierce; 10° quinte, tierce, quarte et tierce; 11 quinte, tierce, contre de tierce et quarte; 12° quinte, tierce, quarte et contre de quarte; 13° quinte, tierce et deux fois contre de tierce; 14° quinte, quarte, tierce et quarte; 15° quinte, quarte, tierce et contre de quinte; 16° quinte, quarte, contre de quarte et tierce; 17° quinte, quarte, deux fois contre de quarte; 18° quinte, quarte, tierce et contre de tierce.

Si le coup de quatre mouvemens se compose de deux feintes de seconde, qui ne peuvent se trouver que la première et la troisième feinte, les parades sont 1° demi-cercle, tierce, demi-cercle et quarte; 2° demi-cercle, tierce, quinte et quarte; 3° demi-cercle, quarte, demi-cercle et tierce; 4° demi-cercle, quarte, quinte et quarte; 5° demi-cercle, quarte, quinte et tierce; 6° quinte, quarte, demi-cercle et quarte; 7° demi-cercle, quarte; demi-cercle et quarte; 8° quinte, quarte, quinte et quarte; 9° quinte, quarte, quinte et tierce; 10° quinte, tierce, demi-cercle et quarte; 11° quinte, tierce, demi-cercle et tierce; 12° quinte, tierce, quinte et tierce.

D. Que doit faire l'élève lorsqu'il sait faire tous les coups qui sont dans l'ouvrage?

R. Le maître doit lui faire faire assaut, afin qu'il exécute seul tous les coups qui lui ont été démontrés sur le plastron, mais auparavant on doit lui apprendre à tirer le mur.

D. Expliquez-moi comment on tire le mur, et quelle en est l'utilité.

R. Le mur est un exercice que l'on fait après quelque tems de leçons, afin de régler la main et de la rendre vive et subtile dans tous les mouvemens, soit à l'attaque, soit à la parade; il donne pareillement de la fermeté, de l'aplomp, de la souplesse, de la retenue au corps, de la grâce et de la facilité dans l'exécution.

1° L'épée doit être dans la main droite, la pointe basse, le bras tombant naturellement; la main près de la cuisse droite, tournée de tierce, le talon gauche contre la cheville droite; la main gauche entr'ouverte et pendant sur la cuisse gauche, les ongles face-terre, le corps droit, un peu tourné de gauche; les jarrets tendus sans raideur; la tête haute, libre et en face de l'adversaire; les épaules tombantes; après, vous levez les deux mains en même tems à la hauteur du sommet de la tête; la main droite fait passer, en parcourant un demi-cercle, l'épée près du corps; la gauche dans le même moment passe plus près du corps que la droite, de suite, sans s'arrêter, la droite vient se placer, en la tournant de tierce, à la hauteur du téton droit, le bras demi-tendu, et la pointe de l'épée en face des yeux de l'adversaire, pendant que la gauche va se fixer en arrière presque ouverte, à la hauteur de l'oreille gauche; le bras formant une ligne courbe de la main à l'épaule; en même tems le pied droit se porte en avant, à une certaine distance du gauche, en faisant un appel en pliant les deux jarrêts; la main, dans ce même moment, se porte, tournée de quarte et l'épée opposée en dedans, à la hauteur du sommet de la tête. C'est dans cette position que les deux adversaires s'engagent réciproquement à

celui qui, le premier, développera le dégagement; celui qui part doit, avànt de partir, opposer la main droite en dedans; tournée de quarte, avec élévation; aussitôt il prend par son alonge la distance convenable, et dirige la pointe de son épée un peu à côté du corps de l'adversaire, et le sien doit être fortement appuyé sur ses hanches. Après être resté une idée dans cette position, il se relève et reprend la même position que celle avant de se fendre, et l'adversaire garde la sienne. C'est de cette position que tous les deux saluent les spectateurs, en passant l'épée et saluant en quarte, par-dessus la tête; et puis, en rétrogradant, on la passe encore tournée de tierce par-dessus la tête, en saluant tierce et en s'enclinant un peu à la finale de chaque salut, en observant que le premier salut s'adresse toujours aux personnes les plus distinguées de la société; aussitôt les deux adversaires se saluent, en portant l'épée la pointe en l'air en avant; de suite, après le salut, on fait passer son épée, en formant un cercle, près du bas et du haut du corps de la ligne du dedans, en tournant la main de tierce, en faisant un appel; puis on la tourne de quarte, et les deux épées, pour lors, doivent se joindre. Celui qui doit parer engage la la sienne en quarte, la main tournée de tierce, en la pressant un peu pour faciliter le dégagement de celui qui attaque. Celui qui attaque doit dégager en tierce, la main tournée de tierce; aussitôt l'autre pare tierce par le froissement, la main aussi tournée de tierce. Celui qui attaque doit porter le faible de son épée sur l'épaule gauche, en conservant toujours le bras tendu et la main à la même hauteur, mais un peu opposée en dehors, afin de voir l'adversaire entre le bras et la lame de l'épée. Celui qui pare, garde aussi la hauteur et la position où

l'épée a rencontré celle de l'adversaire. Celui qui a attaqué, après être resté une idée fendu, se relève et reprend la position qu'il avait avant de partir. Celui qui pare porte, dans ce même moment, la main tournée de tierce le long de la cuisse droite, la pointe de l'épée opposée en dedans et presque à la hauteur du poignet : dans cette position il doit attendre que l'adversaire soit en garde. Sitôt qu'il est en garde, celui qui pare doit joindre son épée en tierce, la main tournée de quarte, la pointe de l'épée opposée en dehors ; et dès que les deux épées ont fait leur jonction, celui qui attaque dégage en quarte, la main tournéé de quarte, de suite l'autre pare quarte. Ainsi, après avoir fait plusieurs dégagemens en tierce et en quarte, celui qui attaque fait une feinte de dégagé en tierce et une seconde feinte en quarte, et porte dans ce même moment le talon gauche contre la cheville gauche du pied droit, en tendant les deux jarrêts et en laissant tomber la main gauche entr'ouverte, les ongles en bas, le long de la cuisse gauche, sans la toucher. Sur la première feinte, l'autre pare tierce et reste dans cette position ; de suite celui qui a fait la feinte remet son pied gauche en arrière comme il était avant, c'est-à-dire, dans la position de la garde ; aussitôt le pied droit fait un appel, et la main droite prend la position de tierce, et la gauche prend également la sienne. Après l'appel fait, la droite se porte, tournée de quarte, en dehors, à la hauteur de l'épaule droite, et il reste dans cette position. De suite l'autre, comme le premier, prend sa distance, puis il se relève, et tous les deux saluent comme ci-dessus.

Après le salut, il développe le dégagement, et l'autre, à son tour, s'oblige à la parade. Celui-ci,

après avoir dégagé plusieurs fois quarte et tierce, porte le talon gauche contre la cheville gauche du pied droit; de suite il porte son pied gauche en arrière. Aussitôt ils doivent ensemble porter le pied droit contre le talon gauche, en tournant la main de quarte, opposée en dehors, à la hauteur de l'épaule droite; la main gauche doit descendre sur la cuisse gauche. De suite on porte le pied gauche en arrière, la main droite vient se placer, tournée de tierce, à la hauteur de la position de la garde, et la gauche reprend aussi la sienne; le pied droit, dans cette position, fait deux appels, et après et en même tems, le talon gauche se porte contre la cheville gauche du pied droit; de cette position tous les deux saluent les spectateurs, ensuite ils se saluent réciproquement, en portant la main droite en avant, l'épée verticale. De suite, après le salut, on fait passer l'épée, en formant un cercle, près du bas et du haut du corps, la main tournée de tierce; et, sans arrêter le mouvement, le pied droit se porte en avant dans la position de la garde en faisant un appel, et la main prend également la position de tierce; après tous ces mouvemens faits, les deux champions portent leur pied droit contre le gauche, et se saluent de nouveau par un signe de tête.

D. Que veut dire tirer les contres, et quelle est leur utilité?

R. On appelle tirer les contres, exécuter divers exercices pour régler la main et l'exercer, soit à l'attaque, soit à la parade.

1° *Sur le coup droit en quarte, parez le contre de tierce.*

Lorsque les deux adversaires ont joint l'épée en quarte, l'un des deux tire le coup droit, et

l'autre pare le contre de tierce en passant son épée par dessus celle de l'adversaire, en retirant un peu la main, tournée de tierce, près l'épaule gauche; de suite vous frappez son épée par le froissement; puis il attend que l'adversaire se relève; de suite il tire droit; celui qui se relève pare le contre de quarte en retirant un peu la main tournée de quarte près l'épaule droite, de suite vous frappez son épée par le froissement; et quand il se relève, l'autre recommence comme ci-dessus.

2° *Sur le dégagement de tierce, parez le contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier dégage en tierce, et l'autre pare le contre de quarte par le froissement, en passant son épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire; puis il attend qu'il se relève. De suite il dégage en tierce; l'autre pare également le contre de quarte, ainsi de suite.

3° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, l'autre pare le contre de quarte, en passant son épée par dessous celle de l'adversaire; la parade se fait par opposition; ensuite il attend qu'il se relève, aussitôt il dégage tierce, et celui qui se relève pare aussi le contre de quarte par opposition. Il en est de même pour le contre de tierce.

4° *Sur le dégagement en tierce, parez tierce et contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce, la main tournée de quarte, avec le dos de la

lame, et puis sans s'arrêter, il passe son épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, aussitôt il pare quarte par le froissement; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, de suite il dégage en tierce, et celui qui se relève prend les mêmes parades que le premier. Il en est de même pour la parade de quarte et le contre de quarte.

5° *Sur le dégagement en tierce, parez tierce et contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce d'opposition; de suite il pase son épée par dessous la pointe de celle de l'adversaire et pare le contre de quarte d'opposition. On le fait également étant engagé en tierce.

6° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte et le contre de tierce.*

Nous disons être engagés en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare le contre de quarte d'opposition, de suite il pare le contre de quarte également d'opposition. On le fait aussi en parant contre de tierce et contre de quarte, quand les épées sont engagées en tierce.

7° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte et le contre de tierce.*

Les deux épées sont dans la ligne du dedans, le premier fait le dégagement en tierce; l'autre pare le contre de quarte en passant par dessous l'épée de l'adversaire; en parant un coup sec, en retirant votre épée, afin qu'elle passe aussitôt par dessus sa pointe, de suite on pare tierce par le froissement. Il en sera de même quand le dégagement se fera en quarte; alors les parades seront contre de tierce et contre de quarte.

8° *Sur la feinte de dégagé et le dégagement, en tierce, parez le contre de quarte et tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, et l'autre pare le contre de quarte; sur ce contre, le premier fait le dégagement, et le second pare tierce; puis il attend l'adversaire qui se relève; de suite, il fait ce que le premier a fait, et le second prend les mêmes parades que le premier a prises.

9° *Sur la feinte de dégagé et le dégagement en tierce, parez le double contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, l'autre pare le contre de quarte en passant son épée par dessous celle de l'adversaire; sur le contre, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare encore le contre de quarte; ensuite celui qui a pris les deux contres, fait la feinte de dégagé et le dégagement à son tour, et l'autre prend les deux parades. On les fait également étant engagé en tierce.

10° *Sur la feinte de dégagé en tierce et en quarte et le dégagement, parez le contre de quarte, tierce et le contre de tierce.*

Étant engagé en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce et l'autre pare le contre de quarte; le premier aussitôt fait la feinte de dégagé et le dégagement, et l'autre pare tierce et le contre de tierce, puis il attend que son adversaire se relève; de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare le contre de tierce, et l'autre aussitôt fait la feinte de dégagé et le dégagement, et l'autre pare quarte et le contre de quarte, ainsi de suite.

11° *Sur la feinte de dégagé en tierce et le dégagement en quarte, parez tierce et le contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, et l'autre pare tierce; le premier aussitôt fait le dégagement, et l'autre pare le contre de tierce, puis il attend que son adversaire se relève; de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare quarte, et l'autre dégage et l'autre pare le contre de quarte.

12° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte, prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier dégage en tierce et l'autre pare le contre de quarte, la main tournée de tierce, et fait passer son épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire; de suite il pare prime et aussitôt quarte en passant l'épée près du haut du corps; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce, et l'autre pare les mêmes parades que le premier, ainsi de suite.

13° *Sur le dégagement en tierce, parez tierce, prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce d'opposition, de suite prime et quarte; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce, et l'autre pare tierce, prime et quarte, ainsi de suite.

On fait aussi bien tous ces contres les épées engagées en tierce qu'en quarte. Le contre de prime, de quinte et de demi-cercle n'y sont point expliqués, attendu qu'ils s'exécutent de la même manière que ceux de quarte et de tierce, à la seule différence que

8° *Sur la feinte de dégagé et le dégagement, en tierce, parez le contre de quarte et tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, et l'autre pare le contre de quarte; sur ce contre, le premier fait le dégagement, et le second pare tierce; puis il attend l'adversaire qui se relève; de suite, il fait ce que le premier a fait, et le second prend les mêmes parades que le premier a prises.

9° *Sur la feinte de dégagé et le dégagement en tierce, parez le double contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, l'autre pare le contre de quarte en passant son épée par dessous celle de l'adversaire; sur le contre, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare encore le contre de quarte; ensuite celui qui a pris les deux contres, fait la feinte de dégagé et le dégagement à son tour, et l'autre prend les deux parades. On les fait également étant engagé en tierce.

10° *Sur la feinte de dégagé en tierce et en quarte et le dégagement, parez le contre de quarte, tierce et le contre de tierce.*

Étant engagé en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce et l'autre pare le contre de quarte; le premier aussitôt fait la feinte de dégagé et le dégagement, et l'autre pare tierce et le contre de tierce, puis il attend que son adversaire se relève; de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare le contre de tierce, et l'autre aussitôt fait la feinte de dégagé et le dégagement, et l'autre pare quarte et le contre de quarte, ainsi de suite.

11° *Sur la feinte de dégagé en tierce et le dégagement en quarte, parez tierce et le contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, et l'autre pare tierce; le premier aussitôt fait le dégagement, et l'autre pare le contre de tierce, puis il attend que son adversaire se relève; de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare quarte, et l'autre dégage et l'autre pare le contre de quarte.

12° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte, prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier dégage en tierce et l'autre pare le contre de quarte, la main tournée de tierce, et fait passer son épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire; de suite il pare prime et aussitôt quarte en passant l'épée près du haut du corps; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce, et l'autre pare les mêmes parades que le premier, ainsi de suite.

13° *Sur le dégagement en tierce, parez tierce, prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce d'opposition, de suite prime et quarte; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce, et l'autre pare tierce, prime et quarte, ainsi de suite.

On fait aussi bien tous ces contres les épées engagées en tierce qu'en quarte. Le contre de prime, de quinte et de demi-cercle n'y sont point expliqués, attendu qu'ils s'exécutent de la même manière que ceux de quarte et de tierce, à la seule différence que

sur laquelle étaient placés les huit degrés qui prenaient leur dénomination par numéros, c'est-à-dire, 1er degré, 2e, 3e, 4e, 5e, 6e, 7e et 8e degrés; toutes les parades étaient formées dans la circonférence de ce cercle, et on les désignait par ces mêmes numéros.

La première position, c'est-à-dire première parade, se nommait *prime*, la deuxième *seconde*, la troisième *tierce*, la quatrième *quarte*, la cinquième *quinte*, la sixième *sexte*, la septième *septe*, et la huitième *octave*. Quant à la parade qui évitait le coup, elle prenait le nom du degré vers lequel le coup était dirigé, ce qui fait que l'on n'a pu se rendre compte si c'est la botte ou la parade qui donne le nom au coup porté; les uns veulent que ce soit l'attaque, d'autres au contraire, que ce soit la parade, et d'autres, enfin, prétendent que c'est la position de la main. Ces trois opinions opposées ont rendu cet art abstrait et difficile à comprendre, surtout lorsqu'ensuite on y a ajouté une profusion infinie de noms de coups, de parades et de positions, qui ne diffèrent en rien de ceux que les principes décrivent.

D. Est-ce enfin la parade qui donne le nom au coup, ou le coup qui donne le nom à la parade, ou simplement la position de la main?

R. Si la botte est portée par un coup droit ou tout autre dans la ligne du dedans, et qu'en parant, votre épée occupe la même ligne, la parade est quarte, et le coup que l'on a porté est également quarte. Si, sur le même coup, la parade change de ligne, le coup devient tierce et la parade contre de tierce, parceque la parade, en changeant de ligne, remet dans la ligne du dehors l'épée de celui qui porte le coup en quarte; c'est par cette raison que le coup prend son véritable

nom de l'engagement des deux épées, soit qu'il arrive au corps ou qu'il soit évité par la parade.

Si dans l'attaque l'adversaire change de ligne, et que le coup soit dans la ligne du dehors, la parade simple est tierce : et lorsqu'en parant l'on change aussi de ligne, la parade et le coup deviennent quarte, alors la parade se nomme *contre de quarte*, la main fût-elle tournée de tierce.

D. Pourquoi, la main tournée de quarte, donne-t-on au dégagement en tierce, le nom de *quarte sur les armes?*

R. C'est une fausse dénomination, car malgré que la main soit tournée de quarte, le coup que l'on porte est un simple dégagement en tierce; or, comme nous l'avons dit plus haut, ce n'est ni le coup porté ni la parade, ni la position de la main qui donnent le nom à la botte, c'est donc un dégagement en tierce, soit que la main se trouve tournée en quarte ou en tierce.

D. Parlons maintenant des parades.

R. Les parades forment des lignes, des cercles, des demi-cercles et des ovales; cependant on ne peut leur donner des noms géométriques, puisque les lignes ou les cercles que la pointe parcourt ne se font presque jamais exactement, par exemple :

Le contre de quarte et le contre de tierce sont formés chacun en particulier d'un cercle, le premier va de la gauche à la droite, et le second de la droite à la gauche, dans le haut des lignes. Le demi-cercle se forme du haut en bas de la ligne du dedans, comme du haut en bas de la ligne du dehors; il est demi-cercle encore, quand l'épée va du bas en haut, en dedans ou en dehors dans une des deux lignes.

Il faudrait donc, au lieu de dire parez le contre de quarte, dire parez le cercle dans la ligne du

dedans. Pour le contre de tierce, parez le cercle dans la ligne du dehors. Si la parade se fait du haut en bas de la ligne du dedans, parez le demi-cercle; si elle se fait du haut en bas de la ligne du dehors, parez demi-cercle; et si c'est du bas en haut d'une des deux lignes, il faudrait encore dire parez demi-cercle : vous voyez que c'est impossible. Mais comme il est nécessaire de donner à chaque parade un nom qui lui convienne, on dira, par exemple, pour parer le dégagement en tierce avec la parade de quarte, *contre de quarte.* S'il s'agit du dégagement en quarte, avec la parade de tierce, *contre de tierce.* Quant aux parades simples, je dirai *quarte, tierce, demi-cercle, quinte et prime.* Par ce moyen, on n'aura nullement besoin de s'occuper du cercle, du demi-cercle ou de l'ovale que la pointe aura décrit. On dira *quarte*, lorsque, par la parade ou l'engagement, on mettra l'épée de l'adversaire dans la ligne du dedans, et *tierce* dans celle du dehors, n'importe de quelle manière que la main soit tournée.

Si la parade arrête le coup dans le bas de la ligne du dedans, elle se nomme *demi-cercle*; et si c'est dans la ligne du dehors, *quinte*, la main fût-elle tournée de quarte. La prime, par sa position, pare le haut des deux lignes.

D. Pourquoi admettez-vous plutôt quarte et tierce pour parades principales, que prime et seconde, qui sont cependant les plus naturelles?

R. Malgré que les positions de *prime* et de *seconde* soient réellement les plus naturelles, celles de quarte et tierce conviennent mieux pour l'offensive et la défensive, en ce qu'elles tiennent les deux lignes et offrent plus de ressources; l'attaque est plus menaçante, plus facile et plus propre pour

le départ, et la parade est aussi plus sûre ; je les classe comme les deux principales.

D. Sur quoi établit-on que les positions de prime et de seconde sont les plus naturelles ?

R. Les anciens prétendaient que la prime était la première position, et qu'on la nommait ainsi, parce que le premier mouvement de l'enfant, lorsqu'il reçoit le jour, est de porter aussitôt les deux mains à ses yeux, en renversant ses mains dans la position de tierce. Quant à celle de seconde, je crois qu'elle provient de ce que la main, fatiguée d'être levée, descend naturellement et se trouve encore tournée de tierce d'après notre conformation. Ce qui prouve encore que ces positions ne sont pas les meilleures pour cet exercice, bien que les plus naturelles, c'est que deux personnes qui se battent sans nul principe ne font que ces deux mouvemens et n'en sont pas plus forts.

D. L'offensive est-elle plus naturelle que la défensive ?

R. L'offensive est l'effet du premier mouvement, on ne peut aller à la parade qu'après un coup porté ; et comme la parade demande beaucoup plus de travail que l'attaque, pour laquelle il suffit quelquefois de fondre sur son adversaire d'estoc et de taille pour réussir, il est ordinaire de trouver de plus forts tireurs dans l'attaque que dans la parade.

D. La riposte prend-elle son nom de la parade ?

R. Cela ne peut être, quoique bien des tireurs le prétendent : il en est des ripostes ainsi que des attaques comme nous l'avons dit plus haut ; si vous ripostez droit après avoir paré prime, et que la main et l'épée restent dans la même position, la riposte se nomme le *coup droit*, ou *seconde*, et non une riposte de prime, puisque la riposte

peut être rendue de toute autre manière que par la seconde. Mais on peut dire : j'ai paré prime et riposté seconde, ou telle botte que ce soit, d'où je conclus qu'aucune parade ne peut transmettre son nom à la riposte, puisque les propriétés de l'une et de l'autre sont différentes; l'on voit également, par là, que la seconde est une botte, et non une parade ; et, quand par cette position, on évite le coup porté, elle prend le nom de quinte.

D. Est-il avantageux de faire beaucoup de feintes pour attaquer, et de multiplier ses parades dans l'assaut?

R. Le jeu simple, dans l'attaque comme dans la parade, prouve beaucoup de jugement, de présence d'esprit et de sang-froid. Celui qui multiplie, au contraire, ses mouvemens dans l'attaque ou dans la parade, ne va qu'au hasard et reste toujours incertain de la réussite; il éprouve même des difficultés; tandis qu'en calculant ses moyens, on devient d'autant plus sûr de son fait, qu'on ne s'écarte pas des principes.

D. Puisqu'il faut toujours employer les coups simples dans l'offensive ainsi que dans la défensive pour arriver à une force supérieure, pourquoi, dans la nomenclature de vos coups, en indiquez-vous de si compliqués?

R. Les coups compliqués sont indispensables à savoir pour les élèves ainsi que pour les forts tireurs; les premiers y trouvent le double avantage de s'assouplir le poignet, d'activer leur jeu, de se familiariser avec les feintes et d'asseoir leur jugement; les tireurs doivent également les connaître et savoir les exécuter, pour connaître les armes à fond, et être à même de combattre toute sorte de jeux; on revient alors bien plus aisément

aux coups simples, dont on prend tout naturellement l'habitude à mesure qu'on en reconnaît tous les avantages.

D. Quels sont les moyens à employer pour connaître les intentions d'un adversaire que l'on veut attaquer ?

R. Pour y parvenir, il faut, après plusieurs menaces, porter toute son attention sur les mouvemens que peut faire l'adversaire, et surtout épier ses habitudes ; si, par exemple, vous faites une feinte, il ne peut opposer que trois cas, 1° venir à la parade, 2° partir sur votre feinte, 3° ne faire aucun mouvement ; c'est donc à vous de juger, avant de partir, laquelle de ces trois choses il va faire : s'il vient à la parade, il faut la tromper ; s'il part sur votre feinte, c'est à vous d'aller à la parade ; et si, enfin, son épée ne fait aucun mouvement, vous devez terminer le coup par une botte. Vous évitez par-là que l'adversaire ne parte en même tems que vous, ce qui annonce un grand jugement et l'à-propos.

D. Combien y a-t-il de manières d'attaquer ?

R. Il y en a trois, l'attaque de pied ferme, celle de riposte, et celle de reprise de main.

La première se fait étant en garde, la seconde après avoir paré un coup porté, et la troisième lorsqu'on attaque de nouveau sans se relever.

D. Sur quoi faut-il porter son attention pour connaître le départ de son adversaire ?

R. Il faut se guider sur tout son ensemble et fixer ses yeux. Quelque mouvement de la main, du pied, de la tête ou du corps annonce toujours le départ ; c'est le moment de se tenir prêt à venir à la parade, et le coup ne peut arriver si le pied et le haut du corps ne font pas ensemble leurs mouvemens.

Dans l'attaque comme dans la parade, il faut toujours mettre en harmonie le moral avec le physique, c'est-à-dire faire précéder l'action par la pensée, et ne tirer aucun coup sans l'avoir combiné d'avance, afin d'éviter les mouvemens désordonnés et d'agir sans réflexion.

Malgré que la pensée doive en général toujours précéder l'action, cependant il y a des circonstances où l'on saisit à tems des coups que l'on exécute sans les avoir prémédités. C'est au coup-d'œil et à l'à-propos qu'il appartient de juger et de saisir le moment.

D. Quelle différence faites-vous entre l'ancienne et la nouvelle manière de faire des armes ?

R. Les anciens étaient très méthodiques et connaissaient peu de coups; toute leur attention se portait sur la régularité et la précision dans leur exécution, chose qui ne s'acquérait que par un nombre d'années et un travail simple et toujours répété, qui donnait à la main une grande justesse et une agilité sévère, d'autant mieux exigées qu'on ne faisait pas usage de masque; c'est pour cela que les reprises, remises de main et une infinité de coups étaient interdits, ou inconnus, et que chaque tireur attaquait à son tour.

Mais depuis qu'on fait usage des masques, les armes ont pris un nouvel essor, les jeux sont plus compliqués, ils offrent plus de ressources, et rendent cet art infiniment supérieur.

Nous sommes aussi méthodiques que les anciens. Nous avons autant de précision et de justesse, et par dessus tout cela une infinité de coups qu'ils ne connaissaient pas, ce qui rend notre supériorité incontestable, et susceptible d'acquérir encore beaucoup, en se soumettant aux règles de la nouvelle méthode.

D. Pourquoi veut-on que la pointe de l'épée soit vis-à-vis le corps quand on est en garde ?

R. C'est à tort; la pointe qui est en face du corps est trop sujette à être dérangée par l'adversaire, soit par le froissement, le battement, la pression et le liement, qui le facilitent dans son attaque. De plus, cette position ne garde aucune des lignes; elle est nuisible à celui qui la tient pour arriver droit au corps, car le bras, dans son extension, ne fait pas parcourir à la pointe une ligne droite. C'est pourquoi il faut toujours avoir, selon les engagemens, la pointe de l'épée un peu en dedans ou en dehors, à la hauteur des yeux; c'est le seul moyen d'arriver droit au corps, et d'éviter d'être surpris ou maîtrisé par l'épée de l'adversaire.

D. Pourquoi a-t-on adopté de se servir de la main gauche après avoir pris la parade de prime ?

R. Ceux qui s'en servent ne connaissent pas la véritable position de la parade de prime, qui n'a pas besoin du secours de la main gauche pour éviter le coup; ils sont forcés de s'en servir parce qu'ils parent mal prime, cette manière de parer n'est pas loyale; en employant la main gauche dans la parade de prime, on pourrait de proche en proche s'en servir pour toute autre parade, même pour les attaques : alors cela deviendrait un véritable jeu de main qui ferait perdre à l'exercice des armes toute sa noblesse.

D. Comment se fait leur parade de prime ?

R. La position de leur parade de prime est de porter la main, tournée de tierce, à la hauteur et près du téton gauche, la pointe de l'épée vis-à-vis le corps de l'adversaire; cette position ne peut éviter le coup, s'il est tiré dans le haut de la ligne du dedans; et quand le coup se tire dans le bas de cette même ligne, l'épée n'offre que son

faible, qui est maîtrisé par celle de l'adversaire s'il tire avec force. Cette position engage également à faire faire des remises : c'est pour éviter d'être touché de l'une de ces trois manières qu'on a cru devoir se servir de la main gauche.

D. Quels sont les coups mal dénommés ?

R. Il y en a plusieurs, tels que : tirez droit et le coup droit, tirez droit-dégagez, tirez droit-coupé, tirez droit-seconde, dégagez-coupé, coupé-dégagez, dégagez seconde, feinte d'une deux, feinte d'une deux trois, flanconnade, feinte de flanconnade, quarte coupé, coupé de revers, etc., etc., etc., etc. Ce qui prouve leur fausse dénomination, c'est que, dans les coups composés de deux mouvèmens, le premier doit prendre le nom de feinte, et le dernier celui de la botte. Par exemple, tirez droit et le coup droit, est faux, puisque le premier mouvement est une feinte; il faut dire : *feinte de droite et le coup droit*, autrement ce serait deux coups droits. Pour le dégagé coupé, il faut dire : *feinte de dégagé coupé.* Il en est de même des autres. Feinte d'une deux, et feinte d'une deux trois, sont également fausses, puisque les feintes n'arrivent jamais au corps ; leurs véritables noms sont : *feinte de dégagé et le dégagement*, ou *deux feintes de dégagé et le dégagement.*

D. Qu'est-ce que la flanconnade ?

R. La flanconnade est une botte que les anciens tiraient dans le flanc, aujourd'hui on l'appelle *liement*, parce que le coup peut se diriger dans quelque partie du corps que ce soit, et quelle que soit la manière dont l'épée tourne autour de celle de l'adversaire en l'entraînant avec elle, car la botte peut arriver au corps aussi-bien dans le haut que dans le bas. La feinte de flanconnade en était la

menace; à présent elle est appelée *pression*, parce que l'épée qui domine l'autre, la presse.

D. Pourquoi dit-on quarte coupé, et coupé de revers ?

R. Je ne sais d'où peut dériver ce nom, si ce n'est le coupé en quarte après avoir paré tierce : le coupé de revers est le même que celui de tierce ou de quarte; et, à proprement parler, tous les coupés se font en renversant la main, c'est pourquoi il n'est d'aucune utilité de lui donner cette qualification, puisque dans tous les coups, soit quarte ou tierce, la main doit être renversée.

D. Qu'entend-on par : perdre un tems, gagner un tems, et coup certain ?

R. L'on prétend que perdre un tems est de rester dans l'inaction quand on pourrait partir ; mais on peut avoir d'autres intentions que l'adversaire; je ne vois là rien de perdu, puisque chacun est libre de ses actions; je ne regarde comme tems perdu qu'une grande quantité de mouvemens inutiles et sans effet, qui sont réellement une perte de tems.

Gagner un tems est une manière de feindre de tirer, qui menace le dessus pour faire parer le contre, après quoi on tire le coup dans le bas au lieu de tirer dans le haut. Mais cette manière est contre les principes, puisqu'elle découvre tout le dessus du corps. Si l'on n'observe pas bien l'élévation et l'opposition, elle entraîne à faire des coups pour coups.

D. Qu'entend-on par coup certain ?

R. On appelle coup certain celui qui, porté dans le haut de la ligne, arrive au corps en s'opposant au coup d'arrêt, qui pourrait être porté également dans le haut de la ligne. Mais il n'y a

là rien de bien certain, car celui qui attaque est lui-même incertain de la ligne où il portera le coup, attendu que celui qui reçoit l'attaque peut changer de ligne, où parer et même toucher le premier; ce qui prouve que rien ne peut être certain dans les armes. Vous avez un adversaire devant vous, en mouvement, qui cherche, ainsi que vous, l'offensive et la défensive; ce qui me paraît le plus certain, est de mettre dans l'attaque et dans la parade la plus grande confiance. Les coups qui sembleraient donner le plus de certitude, sont ceux qui se font par des feintes qui obligent l'adversaire à la parade; alors on profite du moment où son épée s'écarte de la ligne pour terminer un coup prémédité avec jugement : on voit par là qu'on ne doit qualifier de *coups certains* que ceux qui arrivent au corps.

D. Que veut dire faux battement ?

R. Faux battement est une fausse qualification : l'épée qui bat celle de l'adversaire, la bat réellement, soit qu'il la frappe plus ou moins fort pour dégager immédiatement après : il n'y a là rien de faux, attendu que l'un et l'autre de ces deux mouvemens n'ont aucun rapport entre eux, et que le battement et le dégagement sont tous les deux en particulier bien réels.

D. Veuillez me donner connaissance des deux lignes qui servent de base à votre méthode.

R. Je distingue deux lignes, dans lesquelles sont renfermées toute espèce de mouvement, soit offensif, soit défensif, puisque quelque coup que ce soit, commence et se termine toujours dans l'une de ces deux lignes, désignées par les noms usités de *quarte* et *tierce*, et c'est du nom de ces deux lignes que toute espèce de feintes, de bottes

et de parades prennent le leur, selon la ligne dans laquelle elles sont faites.

D. Pourquoi ne reconnaissez-vous que six bottes?

R. C'est que ces six bottes renferment toutes les positions que la main peut prendre et tous les mouvemens simples dont se composent les coups plus compliqués. Si l'on en distinguait un plus grand nombre, en donnant divers noms à des mouvemens qui ne diffèrent que par des nuances peu sensibles, on rendrait la théoric des armes embrouillée et difficile à comprendre, tandis qu'elle est assurément simple et facile à saisir.

Ces six noms s'emploient pareillement pour les feintes, qui ne diffèrent des bottes qu'en ce qu'elles n'arrivent pas jusqu'au corps. Par ces six noms seulement, joints à ceux des feintes, on peut exprimer et rendre compte des coups les plus compliqués, et leur nomenclature devient de la plus grande simplicité, malgré que l'on peut en exécuter de différentes manières, un nombre considérable. Les deux mouvemens, pour la ligne de quarte, en produisent soixante-douze, et soixante-douze pour la ligne de tierce, ce qui fait pour les deux lignes cent quarante-quatre. Les trois mouvemens, pour la ligne de quarte, en donnent six cent trente-six, et en total pour les deux lignes, mille deux cent soixante-douze. Et les deux lignes de quatre mouvemens produisent onze mille quatre-vingt-huit coups; et si je ne l'avais pas clairement démontré ci-dessus, on aurait du doute à le croire. Quant à ceux de cinq mouvemens, je laisse à l'amateur l'avantage de les compter.

D. Pourquoi ne reconnaissez-vous aussi que cinq parades?

R. Par la même raison. Et pour établir la même simplicité et la même netteté, mes cinq parades

sont renfermées dans celles de quarte et de tierce; de même que mes six bottes sont renfermées dans l'attaque de quarte et celle de tierce, et sont classées de la même manière; à l'exception de quelques-unes qui ne diffèrent que par des changemens de peu d'importance, telles que la *quarte horizontale*, la *quarte verticale*, la *tierce oblique*, la *quarte* et la *tierce d'opposition*. Je cite ces cinq parades, pour observer, en passant, qu'elles sont de la plus grande utilité.

D. Quelles sont leurs utilités?

R. La *quarte horizontale*, par sa position, pare toute la ligne du dedans et empêche l'adversaire de faire des remises. La *quarte verticale* pare le bas de la ligne de quarte ou de tierce avec le fort de l'épée, et garantit le haut avec le faible; on ne peut pas tromper facilement par le dégagement, car elle pare également le dehors. La *tierce oblique* pare, de même que la précédente, le bas de la ligne avec le fort de l'épée, et garantit le haut avec le faible, et on ne la trompe pas comme la quinte. La *quarte* et la *tierce d'opposition* garantissent le dessus sans s'écarter de la ligne. Ces positions de parades sont fixes; avec elles on ne peut (pour se servir du mot vulgaire) chasser les mouches, et elles sont plus propres à rendre la riposte.

D. Pourquoi insistez-vous à dire, des parades d'opposition, qu'elles sont les plus propres à la défensive?

R. Parce que les simples oppositions sont moins sujettes à entraîner la main hors de la ligne, et à découvrir le corps si on manque l'épée de l'adversaire, ou si elle n'oppose point de résistance. De plus, en retirant l'avant-bras au lieu de l'avancer, on rend la remise impossible et presque la riposte sûre.

D. Celui qui attaque peut-il dire le coup qu'il va faire ?

R. Oui, mais il ne sait pas dans quelle ligne, parce que l'épée de celui qui vient à la parade peut s'opposer à son dessein ; cependant elle ne peut empêcher le coup qu'il a l'intention de faire. Supposons que les épées sont engagées dans la ligne du dedans, si son projet est de faire la feinte de dégagé et le dégagement (vulgairement appelé une deux), pour entrer par le dégagement dans la ligne du dedans, il ne pourra le faire sans savoir déjà quelle est la parade que prendra l'adversaire, parce qu'il peut aussi bien prendre le contre de quarte, sur la feinte, que la tierce : cela n'empêche pas l'attaquant de tirer le dégagement qu'il a projeté, seulement il ne pourra être certain de savoir dans quelle ligne ; puisque cela dépend de la parade ou du mouvement que va faire son adversaire. C'est pourquoi l'autre ne peut pas dire : je vais dégager en quarte ou en tierce.

D. Pourquoi faites-vous tourner la main de tierce quand vous engagez l'épée en quarte, et de quarte quand vous l'engagez en tierce ?

R. Quoique vous ayant dit qu'on peut être en garde dans une infinité de positions différentes, il y en a cependant une qui est plus commode et plus sûre que toutes les autres, c'est de tourner la main de tierce pour opposer l'épée dans la ligne du dedans ; et *la main de quarte, dans celle du dehors*, en sentant toujours celle de l'adversaire, de manière à être garanti dans la ligne de l'engagement, de telle sorte qu'on n'ait plus besoin de prêter son attention qu'à l'autre ligne ; en sentant l'épée de l'adversaire, on s'aperçoit à l'instant même, lorsqu'il change de ligne ; tandis que si l'on ne couvrait pas l'une des deux lignes,

coup se fait par la feinte de droite et le dégagement, plutôt que par la feinte de dégagé et le dégagement, ou le coupé, etc., etc., qui peuvent aussi tromper le contre de quarte ou le contre de tierce; c'est pourquoi il faut dire, le coup que l'on doit prendre sur la parade qu'on trompe.

D. Quels sont les coups sujets à être désignés, et pourquoi fait-on exécuter deux mouvemens dans la feinte de seconde?

R. La feinte de seconde, que les anciens ont désignée ainsi, va vous faire connaître qu'ils n'étaient pas fixés et n'avaient pas d'idées justes sur la nomenclature des bottes, des feintes et des parades, puisqu'ils donnaient le nom d'une parade à une feinte; que de cette feinte même ils en faisaient une attaque, et par conséquent une botte. Voici comment : supposons les épées engagées en tierce, dans cet engagement on feint de tirer dessous en tournant la main de tierce; de suite après, on tourne la main de quarte, on tire dessus. Si je ne le voyais journellement, je ne pourrais le croire; et je ne puis concevoir que des tireurs du premier mérite soient tombés dans une faute aussi sensible. D'abord, aucune feinte ne peut arriver au corps; ensuite, il n'en est pas qui se compose de deux mouvemens, l'un qui menace, et l'autre qui termine : car vous voyez que cette feinte, comme bien d'autres, n'a aucun rapport avec la parade; c'est pourquoi il faut dire, feinte de seconde et le coup droit, parce qu'elle trompe la quinte, quand la feinte se fait dans la ligne du dehors, et le demi-cercle, dans celle du dedans.

D. Pourquoi dit-on feinte de seconde, trompez le contre de quarte; une deux, trompez le contre de tierce; une deux, trompez le contre de quarte;

doublez ou contre-passez l'épée; et une deux, trompez le demi-cercle ?

R. Erreur encore; ces dénominations n'indiquent pas mieux les coups que l'on fait, la botte que l'on porte, ni les véritables parades qu'on peut tromper, car la feinte de seconde fait parer quinte, dans la ligne du dehors, et l'on ne dégage qu'aussitôt la parade de quarte, qui s'oppose à la feinte de droite; ce coup doit donc se nommer *feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement*, qui trompent quinte et quarte. A ce coup, composé de trois mouvemens d'après votre dénomination, vous n'opposez qu'une seule parade, tandis qu'il en faut opposer deux pour le faire, l'une, sur la feinte de seconde, et l'autre, sur la feinte de droite. Si l'on ne doit parer que le contre de quarte, à quoi servirait la feinte de seconde, qui n'oblige pas à cette parade si l'on ne vient à la feinte de droite qui seule peut y amener, et par conséquent faire tromper cette parade.

Il en est de même d'une-deux, trompez le contre de tierce, qui doit se désigner par *deux feintes de dégagé et le dégagement*, puisque la première feinte se fait en dehors des armes, la seconde en dedans, et le dégagement également en dedans. Une-deux, trompez le contre de quarte, se désignera donc aussi par : *deux feintes de dégagé et le dégagement*, puisque ce coup s'exécute par les mouvemens contraires; c'est pourquoi il faut dire, pour le premier, *deux feintes de dégagé et le dégagement, trompez tierce et le contre de tierce;* et pour le second, *deux feintes de dégagé et le dégagement, trompez quarte et le contre de quarte.* Ces mêmes parades se trompent également par toutes autres feintes et toutes autres bottes.

Doublez ou contre-passez l'épée, ce coup ne dé-

signe pas davantage la botte qu'il faut faire, ni la parade qu'il faut prendre, ni celle qu'on pourrait tromper, il faut dire alors, feinte de dégagé et le dégagement, trompez le contre.

Pour ne plus revenir sur ces fausses dénominations, je terminerai ce sujet par cet exemple : une-deux, trompez le demi-cercle, est encore vicieuse; car, puisque l'on est engagé en dedans des armes, le premier mouvement que l'on fait est de changer l'épée en tierce, le second en quarte, et au troisième on passe l'épée par dessus le poignet de l'adversaire. Mais de ces trois mouvemens aucun n'oblige à la parade de demi-cercle, il faudrait plutôt parer tierce et le contre de tierce; donc le coup que l'on appelle une-deux, trompez le demi-cercle, doit se nommer feinte de dégagé, de quarte en-dessous et le dégagement, qui fait parer tierce et le demi-cercle.

J'établis donc pour règle générale que chaque feinte entraînant ordinairement à une parade, les coups composés de deux mouvemens n'en exigeront qu'une, ceux de trois mouvemens forceront à deux, et ceux de quatre à trois. Il en sera de même des autres coups compliqués, qui n'auront de résultat que le dernier mouvement qui est la botte.

Mais je dirai encore que le pareur n'est pas forcé de suivre l'épée de l'adversaire dans ses feintes : il peut, si ses moyens le lui permettent, attendre la finale du coup qu'on lui porte; car si l'adversaire fait plusieurs feintes avant de porter la botte, et qu'on ne vienne à la parade que du coup porté, les feintes deviennent des mouvemens inutiles. Je suppose que le coup se compose de deux feintes de dégagé et le dégagement; la feinte de dégagé n'est d'aucune utilité, si l'on prend le contre sur la seconde feinte.

D. L'avantage est-il pour le tireur qui possède une grande vivacité de main, ou pour la vivacité d'esprit?

R. Tout porte à croire que l'avantage doit être pour celui qui a la main vive; cependant, en armes, on doit, comme nous l'avons dit, toujours lier le moral au physique. Celui qui n'aurait que la rapidité de la main, tomberait à tout instant dans les pièges que lui tendrait celui qui par son jugement et son sang froid, observerait tous ses mouvemens pour en profiter. C'est pourquoi la vivacité morale est plus avantageuse que la vivacité physique. Pour parvenir à une grande force, il faut nécessairement posséder ces deux facultés; mais cependant celui qui possède un grand jugement a plus de mérite, en ce qu'il fait tout avec connaissance, tandis que celui qui ne possède que la vivacité de la main va presque toujours au hasard.

D. D'où vient qu'il y a un si grand nombre de ferailleurs et si peu de bons tireurs?

R. Cette question est facile à résoudre. Les maîtres laissant faire, en général, trop tôt assaut à leurs élèves, ces derniers n'ayant pas la main réglée et ayant l'ambition de toucher, s'emportent et mettent de côté leurs faibles connaissances, l'amour-propre leur tient lieu de talent; la contrariété aigrit leur caractère, raidit leurs mouvemens, met leur esprit en contradiction et ôte toutes les facutés du jugement. Plus de sang froid, la tête se perd; on se précipite sur l'adversaire à bras raccourci, les feintes se multiplient, ainsi que les parades et les coups qui, de ce moment, sont tous mauvais et conduisent au ferraillement, ainsi qu'au fréquent usage de la main gauche qu'on ne devrait jamais employer.

D. Pourquoi dit-on de riposter aussitôt après avoir paré?

R. Il ne faut pas croire qu'il soit toujours nécessaire de riposter droit sitôt après avoir paré, puisque l'adversaire doit être couvert en tirant; il en résulterait, en bien des circonstances, que la riposte se ferait sur la garde de son épée, et serait parée par son opposition. Il faut donc faire bien attention au résultat de votre parade. Si par son effet le poignet et le fer de votre adversaire sont mis hors de la ligne, vous devez saisir ce moment pour tirer droit; mais si vous ne faites que déranger son épée, il faut avoir recours à toute autre botte, puisque chaque parade offre toujours une riposte convenable; sans cela vous tirez souvent dans le fer ou dans le vide, ce qui fait dire qu'on a passé le corps; et, de plus, vous avez l'avantage, en supportant la riposte, de faire des reprises de main.

D. D'où vient que vous n'employez pas le nom de *supination* pour désigner la main tournée de quarte, et *pronation* pour celle de tierce?

R. Il est plus naturel de dire tournez les ongles en l'air quand il s'agit de la main de quarte, et tournez les ongles en dessous pour la main de tierce; et, bien que les mots *supination* et *pronation* soient français, ils ne sont pas assez en usage dans notre langue pour être à la portée de tous les élèves, auxquels il faudrait une explication préalable pour leur donner la valeur de ces mots.

D. Qu'entend-on par le mot faire une passe?

R. C'est gagner une mesure en portant le pied gauche près du droit, pour rendre une riposte de cet endroit même; on ne s'en sert point, non plus que du volté ni des échappemens du pied.

gauche, parce que toutes ces positions sont contre les règles.

D. Pourquoi, parmi tant de personnes qui se livrent à l'exercice des armes, en voit-on si peu de fortes ?

R. Cet exercice présente une infinité de difficultés ; 1° on a devant soi un adversaire qui s'oppose constamment à l'exécution de vos projets, et cherche lui-même à exécuter les siens ; 2° comme nous l'avons déjà observé, les élèves font assaut avant d'avoir la main bien réglée ; 3° l'amour propre prend trop souvent le dessus sur le talent, qu'on sacrifie au désir de toucher, principe général de la grande majorité des fautes ; 4° on ne peut pas exécuter seul, et bien souvent on est contraint de s'abstenir de faire des armes, parce qu'on ne trouve pas toujours des amateurs, et que la plupart du tems ceux qui se disent tels n'y entendent rien et nuisent plutôt à votre avancement, par leur mauvais jeu, qu'ils ne vous sont utiles ; 5° beaucoup de professeurs n'ont pas le talent nécessaire pour faire de bons élèves, et beaucoup aussi, plus attachés à leur intérêt qu'à l'honneur de propager leur talent, cèdent trop complaisamment à tous les caprices de leurs écoliers, et préfèrent complaire que de gêner par la stricte observation des principes.

D. Est-ce que les élèves peuvent se fortifier sans le secours du maître ?

R. Les élèves qui ont assez d'intelligence, le peuvent en exécutant les divers coups renfermés dans la liste, et en observant fidèlement tout ce qui se trouve expliqué ; pour cela il faut être deux, et pendant que l'un exécute un coup, l'autre doit, sans se presser, exécuter les parades convenables à ce coup. D'abord, celui qui attaque supporte sur son épée les parades de l'autre, puis, en recom-

mençant, il tâche de les éviter, et continue jusqu'à ce qu'il soit parvenu à le faire avec facilité et rapidité, en trompant toutes les parades que l'adversaire prend sur ses feintes; on s'exerce ainsi à faire les feintes et à tromper la parade.

Cette manière, jointe à l'explication des coups, peut être d'une grande utilité à l'amateur qui, sans devenir d'une force marquante, voudrait acquérir un raisonnement juste; elle le mettra à même de connaître, par théorie, tel coup que ce soit et de juger avec connaissance de cause les discussions les plus difficiles sur les armes.

D. Quels moyens doit-on prendre quand on fait assaut?

R. Les voici : 1° celui qui se met en devoir d'attaquer, et qui commence par des feintes, doit toujours terminer l'attaque, soit que l'adversaire, vienne à la parade ou qu'il parte sur vos feintes; s'il part, vous parez et vous rendez l'attaque en riposte, et s'il vient à la parade, il faut toujours terminer le coup que vous avez prémédité, sans jamais lui donner connaissance de ce vous avez intention de faire.

2° Celui qui garde la défensive contre une multitude de feintes, doit aussitôt retirer à soi l'avant-bras, en levant suffisamment la pointe de son épée pour que tous les mouvemens de l'adversaire soient confondus dans la même ligne; cette position l'engage à tirer droit; on saisit alors l'instant où il termine le coup, pour venir à la parade simple; ce moyen dispense de suivre tous ses mouvemens; on doit profiter également du moment où il se découvre, pour tirer droit tant sur ses préparations que sur ses feintes.

3° Quand, pour venir à la parade, un tireur fait une infinité de mouvemens, celui qui attaque

doit retirer son épée la pointe en l'air, et attendre que l'adversaire ait fini pour terminer le coup ; ce moyen rend tous les mouvemens du pareur inutiles, et donne les moyens d'exécuter le coup qu'on veut porter.

4° Lorsque deux tireurs partent ensemble, et que par leurs oppositions, ils évitent la botte, tous deux doivent se relever, et prendre la défensive; mais si l'un des deux reste fendu; celui qui se relève doit tenir l'épée offensive; il évite par-là une riposte qu'il pourrait recevoir en se relevant.

5° Si un tireur rompt sur votre attaque au moment où vous vous fendez, relevez-vous aussitôt du pied gauche, et renouvelez de suite votre attaque; c'est le plus sûr moyen de l'atteindre.

6° Lorsqu'un tireur attaque en se fendant et se relève du pied gauche, aussitôt, arrêtez-le par des coups d'élévation tels que le couronnement ou la seconde; s'il attaque en marchant, arrêtez-le encore par le coup droit ou toute autre botte.

7° Si le tireur qui attaque manque le corps, ou que l'adversaire ait paré, et que dans l'un ou l'autre cas il ne riposte pas, ce tireur doit alors faire des reprises de main étant fendu, ou se relever en conservant toujours l'offensive, sans toutefois négliger la défensive.

8° Un tireur doit porter toute son attention à connaître tous les mouvemens et les coups les plus habituels de son adversaire, afin d'en profiter en jugeant de ses intentions.

9° Il faut toujours, avant de tirer à fond, faire un mouvement préparatoire, soit en avançant la pointe ou la retirant un peu pour tromper l'adversaire sur le vrai moment de votre départ.

10° Si l'adversaire vous tend un piége, qu'il se découvre pour vous faire partir, il faut entrer,

mais avec l'intention vous-même de le faire tomber dans le piége qu'il tend, ce qu'il fera d'autant plus aisément qu'il croira avoir réussi à vous tromper ; on peut également arriver au corps si l'on se sent la vitesse nécessaire. Il faut, en général, tirer plutôt dans une ligne couverte, parce qu'elle est la moins gardée, en employant toujours une élévation et une opposition bien soutenues.

D. Le jeu d'assaut est-il le même que celui du duel ?

R. Le jeu d'assaut diffère de celui du duel en ce qu'il est assujetti à beaucoup de règles auxquelles on n'est point obligé de se conformer l'épée à la main. Dans ce dernier cas tous les moyens de défense sont bons, excepté de tirer sur son adversaire après l'avoir désarmé, de saisir avec la main gauche son épée, ou de la lui casser ou arracher. Dans un assaut, les coups portés sur le masque, sur le genou, le bras, sur la cuisse, la main ne sont d'aucune conséquence, et ne comptent pas, tandis qu'ils sont très bons en duel. A l'assaut, on doit s'attacher à ne tirer qu'à l'endroit du plastron, la main haute et toujours en opposition au fer de son adversaire, tandis qu'en duel le premier qui touche a raison, en quelque partie du corps que ce soit; on doit cependant observer, autant que possible, l'opposition de la main, afin d'éviter en touchant d'être touché; et surtout après avoir touché, chercher à se garantir de la riposte de l'adversaire, qui serait de bon aloi, tandis qu'à l'assaut il est de convention qu'on ne doit jamais riposter après avoir été touché, et que dans le cas où les deux adversaires, partant ensemble, seraient frappés presque en même tems, quoiqu'il y ait un intervalle entre deux, si cet intervalle n'est qu'imperceptible, celui qui touche le haut a raison.

D. Quelles sont les facultés réunies qui constituent un tireur de la plus grande force ?

R. Il faut avoir une égale connaissance de l'offensive et la défensive, ce que je n'ai encore rencontré chez pas un tireur, tant est difficile ce dernier degré de perfection, et tant sont grands les obstacles qui se présentent en tout genre pour combattre victorieusement tous les jeux ; il est cependant des tireurs qui, parvenus à une grande supériorité obtenue par des mouvemens réguliers, faciles et gracieux, attaquent avec fermeté et noblesse, et dans la défensive prennent toujours le simple dans les parades. Pour être vraiment supérieur, on doit combattre tous les jeux avec prépondérance sans déroger aux règles et aux principes.

La grande force se partage en deux classes ; chaque classe se divise en deux degrés, qui sont, pour la première, première de première, et deuxième de première ; pour la seconde classe, première de seconde, et deuxième de seconde.

D'après cette classification, la première force de première ne doit éprouver de résistance que d'un jeu égal au sien, et doit avoir un avantage réel sur la seconde de première ; la seconde de première doit l'avoir sur la première de seconde ; celle-ci doit l'emporter sur la deuxième de seconde, laquelle enfin doit maîtriser toutes celles qui viennent après, et qui sont regardées comme forces ordinaires, lesquelles ont presque toujours moins de connaissances que *d'habitude*.

RÉSUMÉ.

Je suis loin de penser que cet ouvrage n'éprouvera aucune critique ; s'il en était ainsi, ce serait sa condamnation, une critique sévère me prouvera

qu'il a fixé l'attention du public. Au reste, j'écouterai toujours avec reconnaissance les observations judicieuses faites sans partialité, et je les distinguerai de celles qui ne seront dictées que par la jalousie ou l'ignorance, opiniatrément attachées aux anciennes maximes, et qui jugent un ouvrage, non sur ce qui est, mais bien d'après le rapport qu'il a avec des habitudes et des préjugés.

Je ne prétends point ici réformer tous les usages reçus : mon seul but est d'établir des règles fixes, et de signaler les fautes qui nuisent essentiellement à la clarté et à la précision dont les armes sont susceptibles dans l'exécution et le raisonnement, qui, jusqu'à présent, a toujours été embrouillé par diverses méthodes mal conçues, et l'emploi de noms amphibologiques, désignant très mal ce qu'on a voulu exprimer. J'ai également pensé qu'une nomenclature suivie des coups était indispensable pour donner une base fondamentale de l'art des armes.

Je prie le lecteur de vouloir juger mon ouvrage avec indulgence, et de ne voir dans cette fréquente répétition de mots peu sonores, qu'une obligation imposée par la nécessité de rendre claires des explications que j'ai désiré mettre à la portée de tout le monde.

FIN.

TABLE

DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS.

COUPS DE TROIS MOUVEMENS.

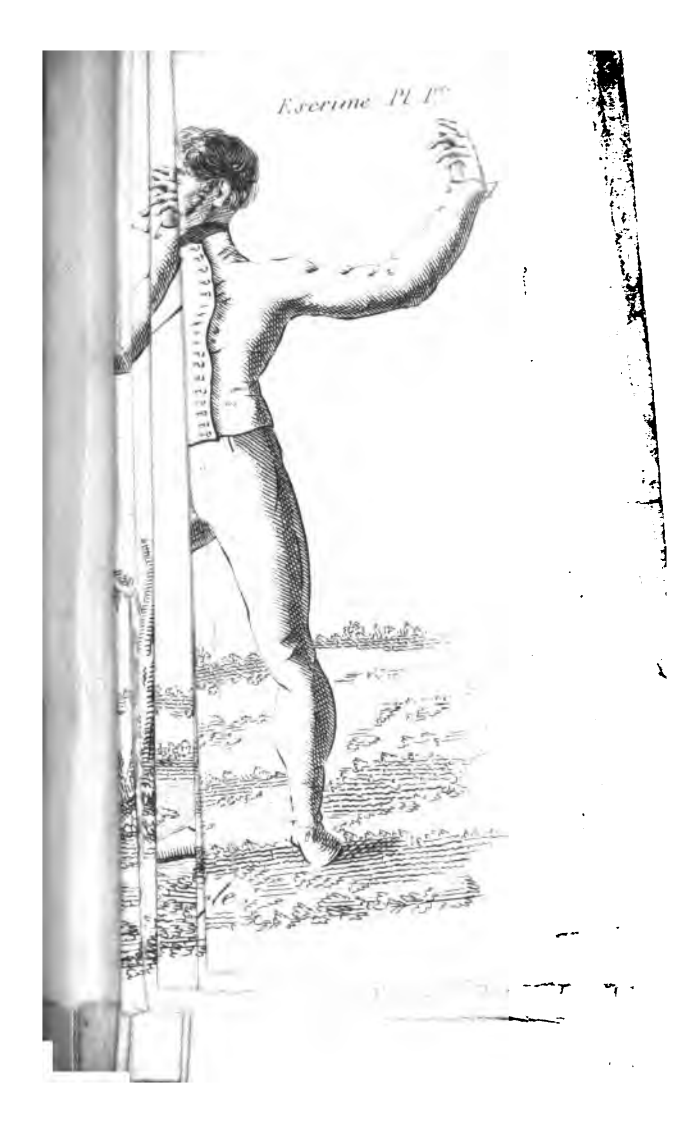
COUPS DE QUATRE MOUVEMENS.

COUPS DE CINQ MOUVEMENS.

FIN DE LA TABLE DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS, etc.

TABLE DES MATIÈRES.

FIN DE LA TABLE DES MATIÈRES.


Escrime Pl. Ire

